

Nº 20 - DICIEMBRE - 1993 - 275 PTAS.

LOS **Super** juegos

DEL MES

JAPON
LO NUNCA VISTO

DRAGON BALL Z
ONDA VITAL

● ALADDIN,
LA MAGIA DISNEY-
HECHA ARCADE

● MEGA DRIVE:
EA SOCCER Y
ETERNAL
CHAMPIONS

● NUEVAS SECCIONES:
PORTATILES Y 8 BITS



APUESTA POR LA MAS FUERTE Y ALUCINARRAS EN COLORES

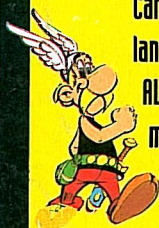
Pasa de marrones. GAME GEAR es la única videoconsola color portátil donde el espectáculo va contigo.

Una paleta de 4096 colores da vida a los más increíbles gráficos, manteniendo hasta 32 en su pantalla de cristal líquido. Para la puesta en escena entran en combate 160 x 146 Pixels de alta resolución. Además, pantalla exclusiva con iluminación interior para que lo veas claro de noche y de día. La mejor imagen, por definición. POR UN POCO MAS, NO TE LO JUEGUES A UN COLOR.



LA PORTATIL QUE DA MAS JUEGO

Cantidad de calidad. Fíjate, más de 200 videojuegos exclusivos, cuyo lanzamiento se ha convertido en éxito inmediato: JURASSIC PARK, ALADINO, COOL SPOT, ROAD RUNNER, EL LIBRO DE LA SELVA... y muchos más en la recámara para sorprenderte con las aventuras más apasionantes. NADIE DA MAS JUEGO. SOLO TIENES QUE COMPARAR.



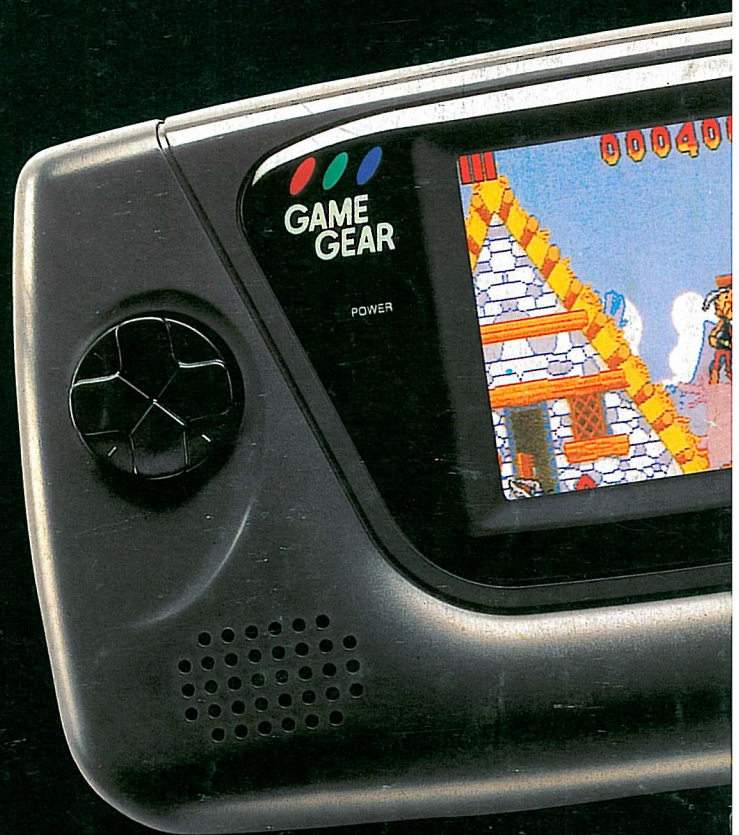
ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO

No has oído nada igual. Su sonido estéreo con 4 canales de alta fidelidad te descubrirá una nueva dimensión haciéndote vibrar con la mejor música. DESDE HOY LO DEMAS TE SONARÁ A LA EDAD DE PIEDRA.

Unitos



Game EL MAYOR E EN UNA P



DESDE
13.825 PTAS
+ I.V.

GEAR SPECTACULO PORTATIL



TU TELEVISION DE BOLSILLO.



¡Lo que te faltaba por ver! Con un sencillo adaptador, el TV TURNER, tu GAME GEAR se transforma en un televisor portátil i a todo color!. Para ello, cuentas con antena propia, selector de bandas, sintonizador, indicador de canales, ajuste de color... y por supuesto elegir el programa que más te apetezca ver. Cuando quieras y donde quieras. ¡DEJALOS VERDES DE ENVIDIA Y LLEVATE LA MAS GUAPA!.

TODOS LOS COMPLEMENTOS PARA UNA DIVERSION SIN LIMITES

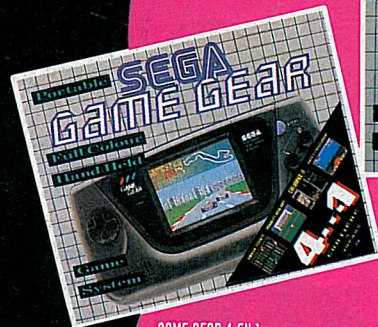
La más sugerente línea de periféricos para exprimir sin tregua tu GAME GEAR: Pack de baterías recargables, Adaptador de corriente para ahorrarte las pilas, Super Wide Gear para que la emoción vaya en aumento, Cable Gear to Gear para compartir el entretenimiento y Carry All para llevarte todo el espectáculo de calle. ¿POR QUE QUEDARTE A MEDIAS? CON TU GAME GEAR LA DIVERSION NO TIENE LIMITE.

ELIGE TU PACK Y SALTE CON LA TUYA

No te rebajes por otra.

Sólo por un poco más, llévate tu GAME GEAR con todo el equipo.

Nunca tanta diversión tuvo un precio tan tentador, ¡verás como no te resistes!



GAME GEAR 4 EN 1
Incluye: Consola GAME GEAR
4 Juegos: RALLY CHALLENGE, SMASH TENNIS,
PENALTY HIGH OUT Y COLUMNS 2.
Precio 17.600 ptas. + I.V.A.



GAME GEAR BÁSICA
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: COLUMNS
Precio 13.825 ptas. + I.V.A.



GAME GEAR TV PACK
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: SONIC
Fuente de alimentación,
TV Tuner
Precio 26.000 ptas. + I.V.A.



LA LEY DEL MAS FUERTE



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
 Vicepresidente: José Luis Erviti
 Consejero Delegado: Félix Espelós
 Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
 Director General de Publicaciones:
 Enrique Arias Vega
 Director Comercial y de Marketing:
 Carlos Lapuente
 Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director: Pedro de Frutos
 Director de arte: Tomás J. Pérez
 Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
 Redacción: Juan José Martín y Mario de Luis
 Colaboradores: Antonio Greppi, Javier Iturriz,
 Carlos F. Mateos, Colman López, Laura
 Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz, Magdalena
 González y Vicente González (fotografía)
 Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
 Maquetación:

Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
 Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º
 28009 Madrid
 Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
 Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:

O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
 Teléfono: (91) 578 15 72
 Director administrativo: Josefina Agüero
 Director de Publicidad: Benito Mateos
 Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa
 Laguna y Lorena Martínez
 Coordinación de Publicidad: Marina Lara
 Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
 Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Promograf. C/ San
 Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
 Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
 Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
 Bailén, 84. 08009 Barcelona.
 Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
 275 pesetas (incluido transporte)
 Depósito legal: B-17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES

12 ETERNAL CHAMPION



Escenarios apoteósicos y un colorido sobresaliente definen este juego de 24 megas, que promete convertirse en uno de los grandes éxitos de los próximos meses. Un combate entre los mejores luchadores.

42

DRAGON BALL Z II



Después de un largo periodo de espera, llega a nuestro país uno de los mejores arcades de lucha para Super Nintendo. Todos los amantes del cómic original de Akira Toriyama podrán deleitarse con un juego, que destaca por la soberbia calidad de su música.

ESPECIAL 50

DESDE JAPON



Diciembre es un mes de sorpresas en nuestra revista. Con este objetivo, nos hemos dado una vuelta por Japón para que conozcáis las últimas novedades dentro del mundo de las consolas. Juegos increíbles y noticias sensacionales ocupan un lugar de privilegio en este especial, que va a provocar más de un gesto de admiración. Sin duda, el Imperio del Sol Naciente brilla con más fuerza en SUPER JUEGOS.

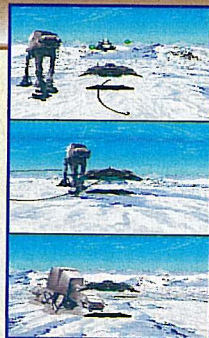


110 STREET FIGHTER II TURBO

La versión acelerada del mejor juego de lucha de todos los tiempos llega a la Super Nintendo con unos movimientos espectaculares. Los amantes de los cartuchos de acción están de enhorabuena.

118 JUEGOS DE PELICULA

Las adaptaciones consolas de extraordinarios filmes han alcanzado un auge considerable. Por ello, os ofrecemos un extenso repertorio con impresionantes juegos de película, entre los que destacan: la saga STAR WARS, con SUPER EMPIRE STRIKES BACK a la cabeza, y BATMAN RETURNS.



136 ESPECIAL DEPORTES



Las sorpresas continúan en este número especial. Para que te pongas en forma jugando, te proporcionamos una exhaustiva información sobre los cartuchos deportivos más novedosos: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, SENSIBLE SOCCER, NBA SHOWDOWN, BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, SUPER BASEBALL 2020, INTERNATIONAL TENNIS TOUR y NHL HOCKEY '94. Con este reportaje, realizado por Javier Iturrioz, vivirás a tope tus disciplinas deportivas predilectas. Ya sabes que el deporte es salud.

y además

8 SUPERPREVIEWS



En este número te ofrecemos juegos tan impresionantes como AERO THE ACROBAT, R-TYPE o SKYBLAZER, entre otros.

42 EN PANTALLA

Calidad y cantidad están intimamente unidas. Juegos como RANMA 1/2 o STREET FIGHTER II TURBO son sólo una breve muestra.

175 MEGA CD

Recuerda bien el nombre de SILPHEED, porque este juego va a transformarse en un grandioso éxito.



COMPLETO POR VACACIONES

A estas alturas cada cual tiene decidido como pasará la Navidad. Si nuestros lectores tienen dudas, pueden despejarlas con este ejemplar, el de mayor paginación de su historia. Un especial adornado con un vídeo de las novedades Nintendo y un suplemento con los mejores cartuchos de Sega. Esas tres presencias son significativas, pero nuestro contenido más allá. Para comenzar, estuvimos en Japón y te traemos noticias de las últimas novedades. Seguimos con un espectacular despliegue de juegos deportivos y un especial de cine. Pero no hemos descuidado nuestras secciones habituales de Superreviews y Supertrucos y hemos abierto un escaparate especial para consolas portátiles y ocho bits. Este mes en SUPER JUEGOS estamos completos por vacaciones.

74 MEGA DRIVE

158 OCHO BITS

166 PORTATILES

184 SUPER TRUCOS

¿POR QUÉ MEJOR CONSO

**MEGA DRIVE
LO TIENE TODO EN
SUPER TITULOS...**

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.

Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula i60 imágenes por segun-

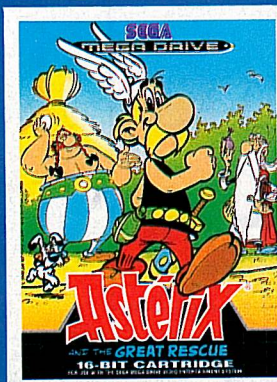
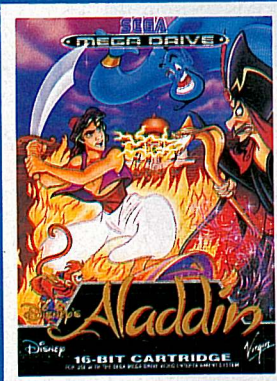
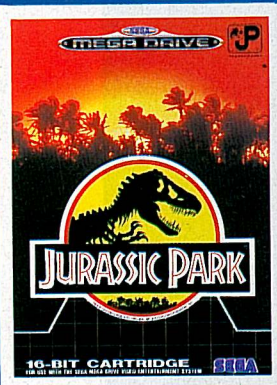
do! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!

No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7,6 MHZ. Inigualable.

Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que

Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

Uniros



si alucinas-
te con las
fases de
"pinball"
con las que

siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320x224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.

Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!! ¡¡velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

**24 MEGAS ENTRAN
EN JUEGO...**

**24
MEGAS**

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



SEGA DRIVE ES LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha.

Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."



PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo. Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNTLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



LA LEY DEL MAS FUERTE

SUNSOFT

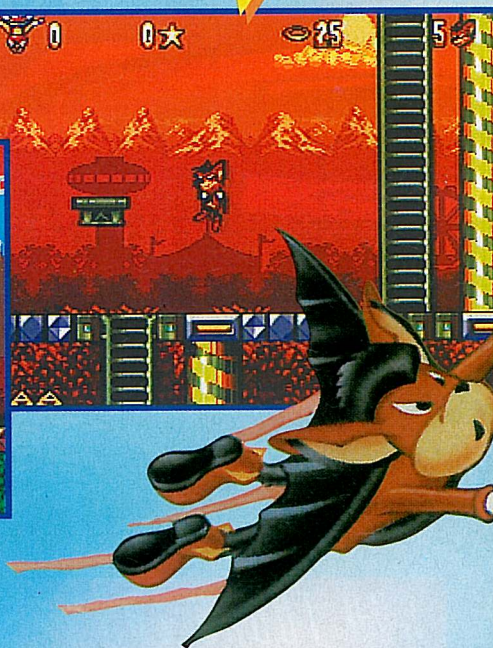
(ESTADOS UNIDOS)

Aero the



8
MEGAS

El pasado mes de junio la feria de Chicago abrió sus puertas para mostrar al mundo los proyectos más prometedores dentro del amplio espectro de los videojuegos. Desde entonces, los meses se han nutrido de las novedades allí expuestas. Sólo un personaje anunciado entonces a bombo y platillo se ha mantenido en el anonimato más absoluto: Aero the Acrobat. La nueva mascota de SunSoft, la



Por fin Aero the Acrobat, la esperada mascota de SunSoft, ha visto la luz. Al menos en Estados Unidos.

cuya llegada a nuestras fronteras es un enigma. Os ofrecemos en exclusiva las primeras imágenes del que, sin duda, será genio y fi-

gura en los próximos meses. El colorido y virtuosismo de **AERO THE ACROBAT** ha salido indemne a nuestro esfuerzo por encontrarle fisuras; a la sana intención de romper la perfección

prestigiosa compañía japonesa autora, entre otros, de BATMAN, LEMMINGS o SUPERMAN, se convirtió en una de las prioridades de esta redacción. Su reciente aparición en Estados Unidos es motivo suficiente para saciar nuestro apetito y mostrarnos un juego



El cañón



Aero-Bat

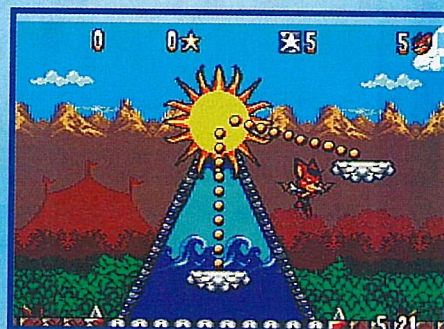
GRUPO DE PROGRAMACION

de un cartucho que, debido a las grandes expectativas suscitadas, requería un estudio detenido y crítico. Este arcade de plataformas posee el atractivo de una nueva estrella: multitud de fases, gráficos coloristas, scrolls que rozan la perfección, rutinas especiales para introducir en pantalla simultáneamen-



te más de 32 colores y la velocidad exigible a todo héroe que se precie.

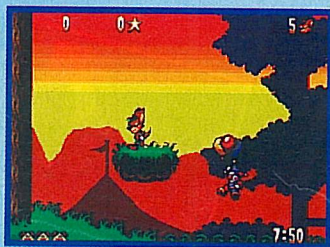
Creado por el grupo de programación Iguana Entertainment, **AERO THE ACROBAT** irrumpirá, con un vertiginoso ritmo de piruetas circenses, en una exclusiva lista de juegos privilegiados al que sólo los mejores pueden acceder. ▲



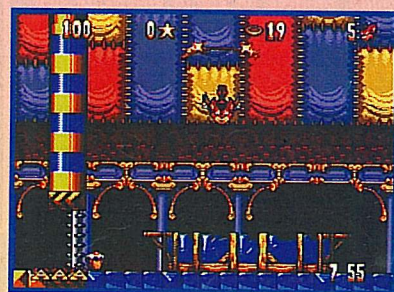
Colorido

Uno de los aspectos más destacados del juego es la aparición de más colores que los permitidos por la Mega Drive. Es debido a la utilización de rutinas muy elaboradas.

Este detalle de gran calidad, basado en los niveles utilizados en los juegos deportivos, permite al protagonista, Aero, acceder a niveles superiores dentro de la fase.



Acrobacias



Como el propio nombre del recién nacido héroe indica, su mayor preocupación consiste en la realización de dificultosos, al menos en apariencia, ejercicios de riesgo. Pasar entre aros ardiendo o caer sobre bañeras llenas de agua fría son sólo una muestra. Hay mucho, mucho más.

MEGA

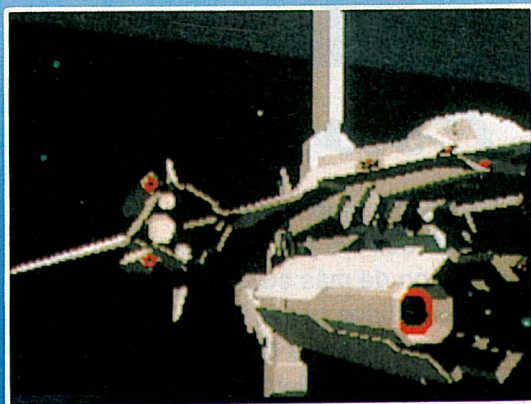
¿POR QUE NO HAY NADA

IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeño milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...? EN MEGA CD LOS JUEGOS NO SE JUEGAN. SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.



SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oídos. Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas.... Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke. Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores... ¡PREPÁRATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

MEGA

16-BIT

COMPARABLE A MEGA CD?

MEGA VELOCIDAD DE JUEGO

Ya puedes poner en forma tus reflejos. Frente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE trabaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad conjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.

¿Cómo si no, podríamos haber creado el SONIC más rápido de la historia?

¿Cómo si no, una potencia de juego devastadora que responde a la velocidad del pensamiento?

CON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA QUE LA VISTA.



ACCION INTERACTIVA

Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficción en una consola doméstica. Imagínate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.

El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.

¿COMPRENDES AHORA POR QUÉ NO HAY NADA COMPARABLE AL MEGA CD?



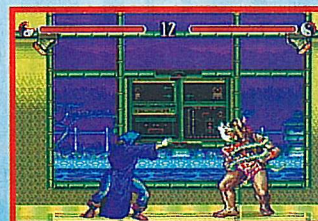
LA LEY DEL MAS FUERTE

DRIVE



Eternal

SEGA/NOVOTRADE



Hace ya tiempo que los dioses, aburridos de la monótona vida celestial que se veían obligados a llevar en las alturas alejados del mundanal ruido, decidieron unánimemente celebrar un torneo de lucha. Evidentemente, un campeonato celestial no podía desarrollarse con cualquier petimetre que estuviese dispuesto a partirse la crisma por un título; aquí sólo podrían competir los mejores luchadores de todos los tiempos. El triunfador conseguiría el título de Campeón



XAVIER PENDRAGON

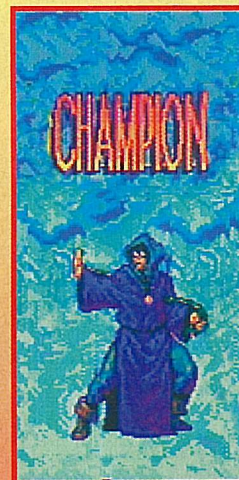
OCUPACION:

Brujo y alquimista.

AÑO: 1692.

ESTILO DE LUCHA: Gladiador.

■ Escapó de ser quemado y huyó para aumentar su poder. Temido hasta por la Inquisición.



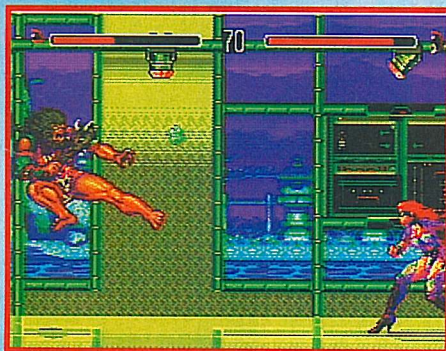
Champions

(ESTADOS UNIDOS)

24
MEGAS



Eterno, un galardón inigualable que marcaría una nueva etapa en la historia de la lucha mundial. Sin duda, un acontecimiento irrepetible. La búsqueda a través de las distintas eras fue ardua y difícil; duró alrededor de tres siglos pero, como los dioses son eternos, no tuvieron problema para ser cuidadosos y seleccionar bien lo que querían separando el



R.A.K. COSWELL

OCUPACION:

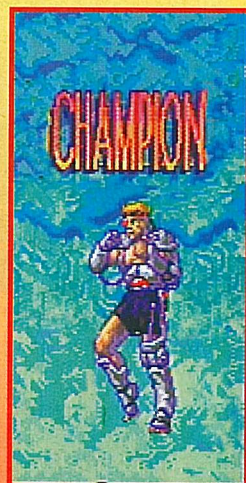
Luchador cibernético.

AÑO: 2345.

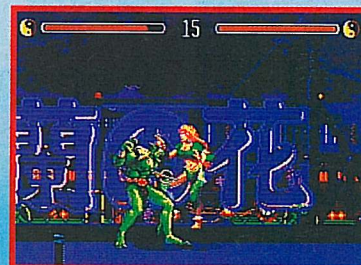
ESTILO DE LUCHA:

Thai Boxing.

■ Agil y fuerte como los boxeadores de Thailandia.



grano de la paja. No hay que ser muy avisado para percatarse de que han sido muchos los hombres que, a lo largo de la historia, se han ganado el pan repartiendo mamporros a disastro y siniestro y, por lo tanto, había una gran variedad de luchadores para elegir. Pero, por fin, la lista de candidatos se ha completado definitivamente y todo está preparado para que comience el gran acontecimiento. La diversión y la va-



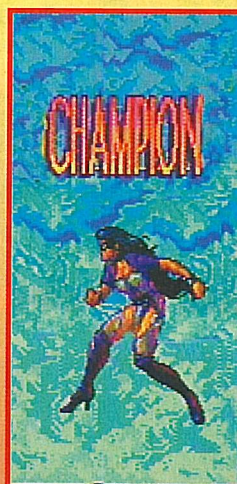
SHADOW YAMOTO

OCUPACION: Asesina ninja.

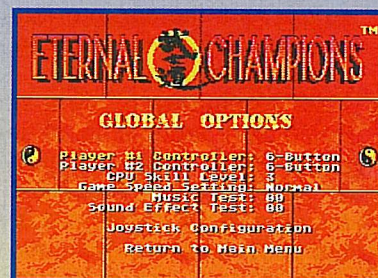
AÑO: 1993.

ESTILO DE LUCHA: Ninjitsu.

■ Fue la mejor luchadora de su escuela. Renovó muchas de las tácticas de combate que le enseñaron.



Opciones

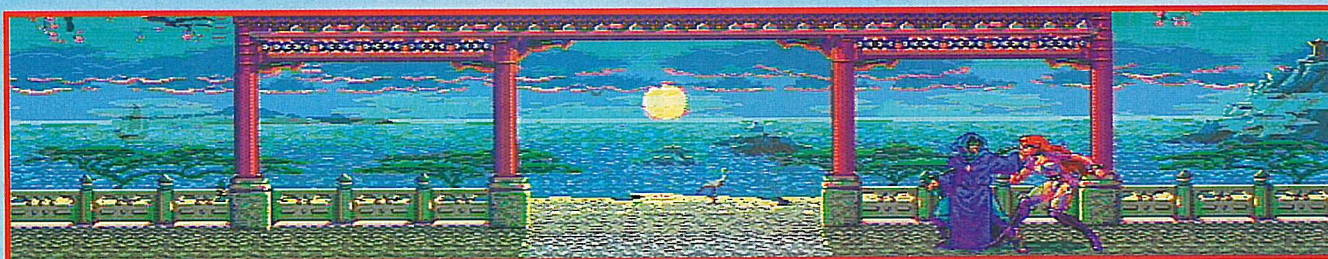


Muchas y muy interesantes son las opciones que te ofrece este juego. Su completísimo menú incluye alternativas como: lucha entre dos personas, nivel de dificultad y cambio de escenario y contrincantes.



Eternal Champions

SEGA/NOVOTRADE (ESTADOS UNIDOS)



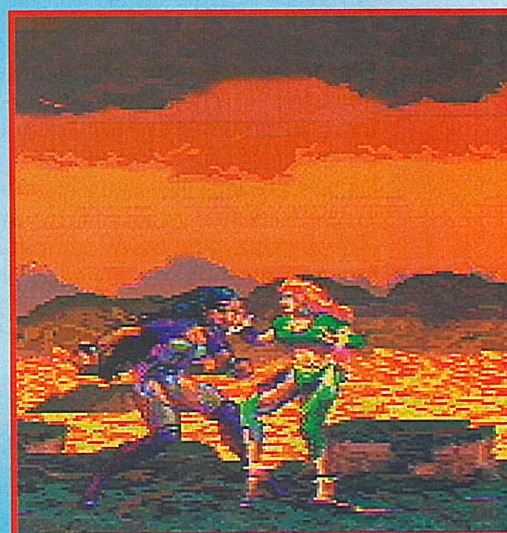
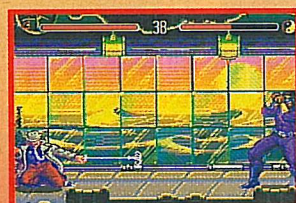
LARCEN TYLER

OCUPACION: Ladrón.

AÑO: 1920.

ESTILO DE LUCHA: Kung-Fu.

■ Nació en Chicago durante la ley seca. Considerado el mejor ladrón de la historia por sus increíbles robos.



riedad están aseguradas ya que, al provenir de épocas y culturas tan diversas, cada guerrero posee unas características propias y diferentes a las de los demás participantes.

Esta alucinante historia sirve como base argumental al único juego hasta ahora que, junto a STREET FIGHTER II TURBO, dispone de 24 megas. Unos escenarios apoteósicos, unidos a un colorido y unas animaciones sobresalientes, completan un cartucho que se va a convertir, sin duda, en uno de los grandes éxitos de los próximos meses. Tiempo al tiempo. ▲



JETTA MAXX

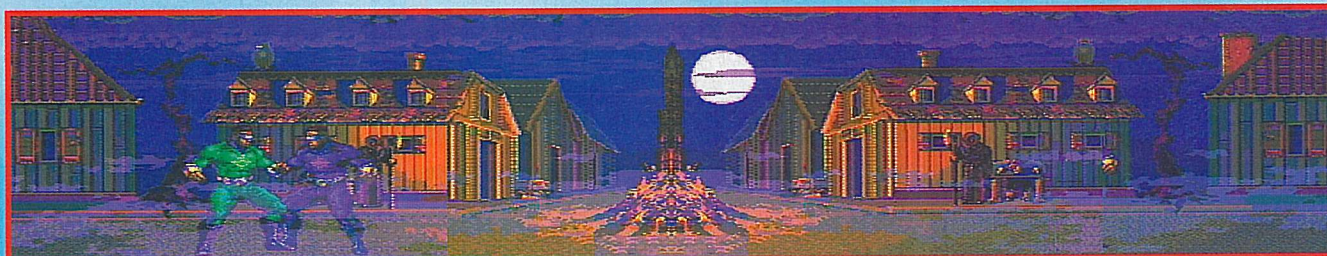
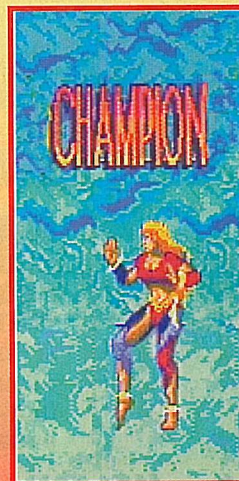
OCUPACION: Acróbata.

AÑO: 1899.

ESTILO DE LUCHA:

Acrobacias circenses.

■ Formada en el arte del funambulismo y la magia, es una firme candidata al título.





TRIDENT

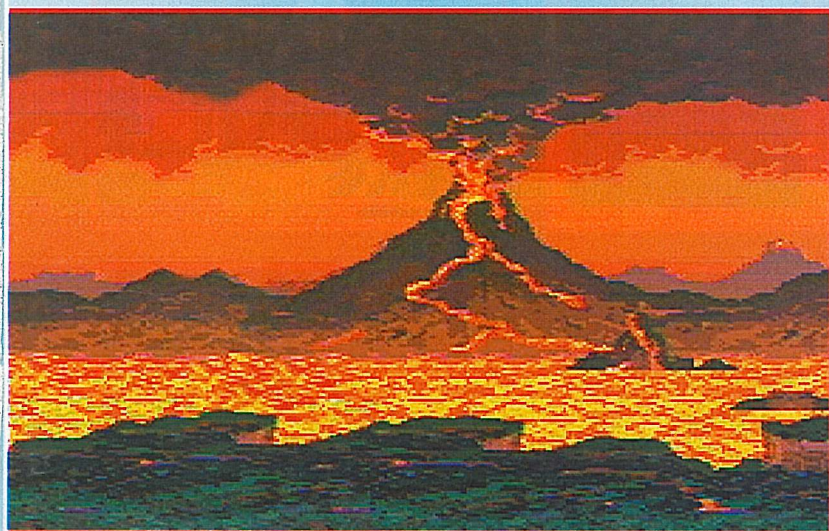
OCUPACION: Ladrón.

AÑO: 1920.

ESTILO DE LUCHA:

Lucha Capoeira.

■ El sobrenombre proviene del arma que sustituye a uno de sus brazos.



Habitación

Creado para disputar impresionantes peleas. Una serie de dispositivos informáticos hacen posible cualquier actividad ofensiva para los luchadores: desde



CONTROL PANEL	
SCATTER GRENADE	FLOOR FIRE MINE
MAGNETIC MINE	FLOOR BUZZ SAW
SPINNY BALL	ELECTRIC BOLT
STUN BOLT	TRANSPORTER BOLT
SUN MOTION BOLT	I.S. DRAIN BOLT
FLYING BLADESAW	FLAMING BOLT
DAMAGE DRAIN BOLT	LIFE DRAIN BOLT
SEISMIC CHARGE	CONTROL BOLT
INTELLIGENT MINE	LIFE EXTENDER

un terremoto artificial o una mina magnética, hasta una bola electrocutora o una sierra voladora.

Holograma



Una opción realmente interesante y bastante curiosa. Si introduces todos los datos del jugador que has seleccionado para competir en el campeonato, obtendrás un llamativo holograma que muestra las características del personaje real.



MIDLETON KNIGHT

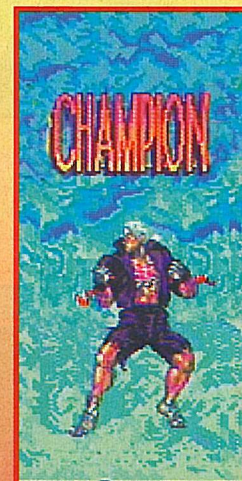
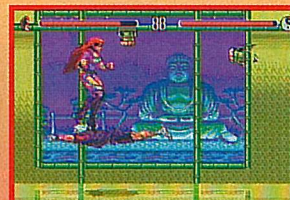
OCUPACION: Científico.

AÑO: 1967.

ESTILO DE LUCHA:

Jeet Kune Do.

■ Fue traicionado por la CIA cuando trabajaba con fórmulas de ADN alterado.





Eternal Champions

SEGA/NOVOTRADE (ESTADOS UNIDOS)



JONATHAN BLADE

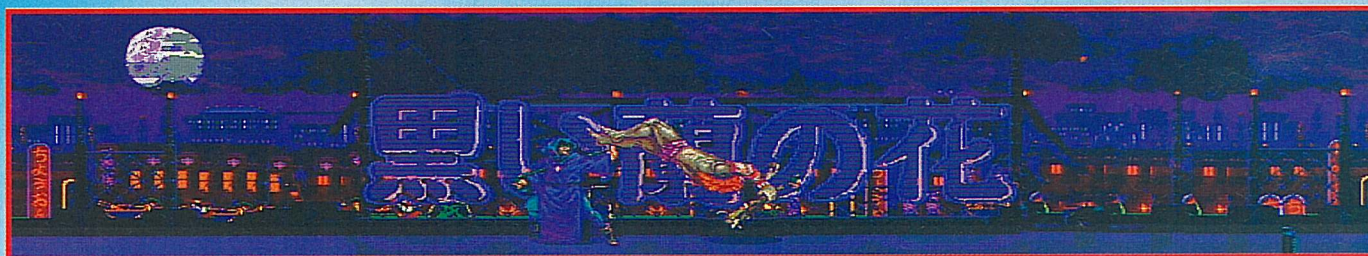
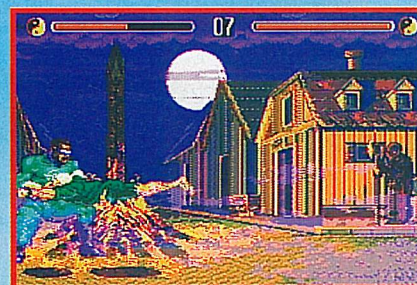
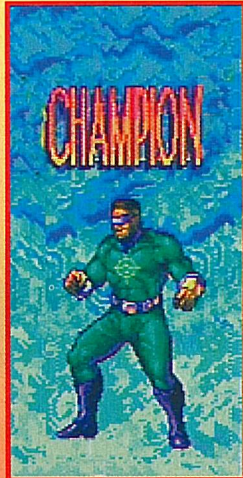
OCUPACION:

Caza-recompensas.

AÑO: 2030.

ESTILO DE LUCHA: Kenpo.

■ Fue uno de los mejores policías en Arabia. Nunca tuvo una mancha en su expediente.



Esferas



Su finalidad es aumentar la fiabilidad de tus golpes. Si consigues 20 correctos, derrotarás a cualquier rival.



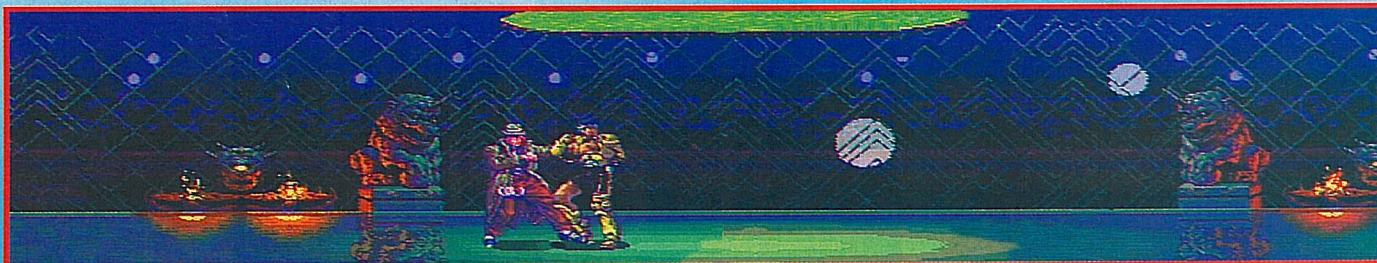
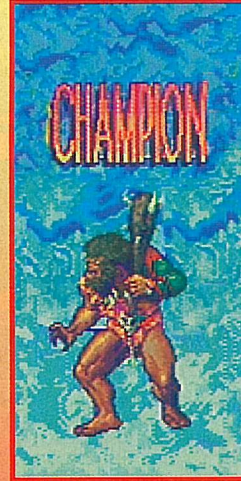
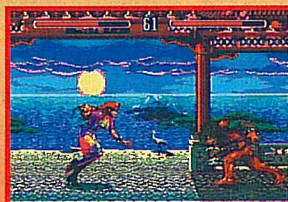
SLASH

OCUPACION: Cazador.

AÑO: 6990 antes de Cristo.

ESTILO DE LUCHA: aplastante.

■ Demostró ser el más inteligente de todos sus compañeros, lo que le permitió proclamarse jefe de su tribu.



EL CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER 16 BITS

Disney's

Aladdin

y la Máquina maravillosa



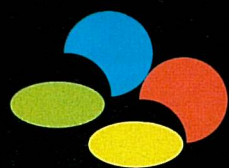
© The Walt Disney Company. Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993.



Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.

Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".

¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin. Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID



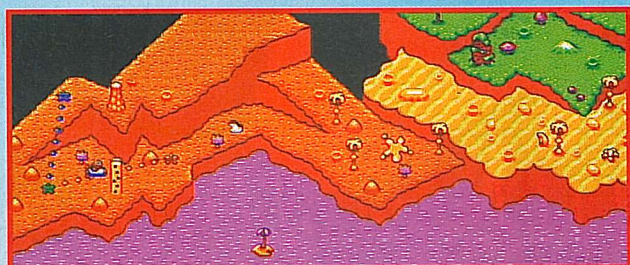
James Pond 3

MILLENNIUM/ELECTRONIC ARTS (REINO UNIDO)

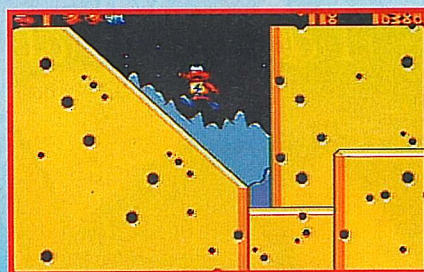
Esta sabrosa tercera entrega de las aventuras del héroe por excelencia de **Electronic Arts** promete imaginación y mucho entretenimiento. El argumento, original, único e impresionante, abarca las maléficas intenciones del Dr. Maybe, que aterriza en la Luna e intenta hacerse con el control del satélite para atacar desde allí a su enemigo Pond, James Pond. El cartucho, que mantiene las premisas de calidad apreciadas en la segunda entrega o en **ROLO TO THE RESCUE**, ambos de **Millenium/Vectordean**, sigue



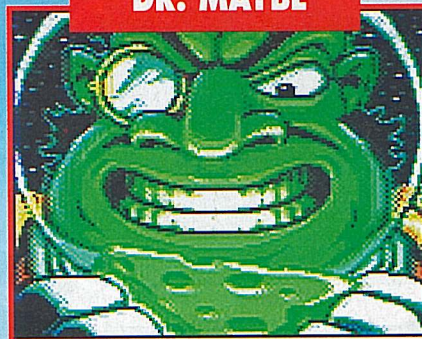
16
MEGAS



sar. Esta tercera entrega de **JAMES POND**, que ha adquirido todos los nombres cinematográficos posibles, tendrá mucho que decir en los próximos meses. ▲



DR. MAYBE



evolucionando dentro de la intención inicial. Así, el desarrollo arcade, presente en todos sus aspectos, se combina con la búsqueda inteligente de ciertos objetos que nos permitirán el paso a escondidos niveles. Esta vez, James Pond comienza a tener problemas con su mítica cola de pez que, con una

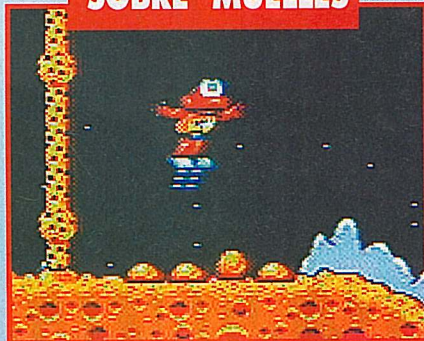
operación de cambio de especie, se ha convertido en un par de bonitas piernas aventureras de fuerte aguante térmico.

Vectordean, los magos realizadores de la maravillosa conversión de **ROBOCOD** para **Game Gear**, regresan con montones de ideas originales con las que hacemos pen-

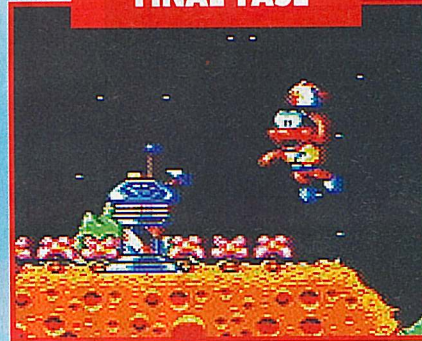
PASSWORDS



SOBRE MUELLES



FINAL FASE

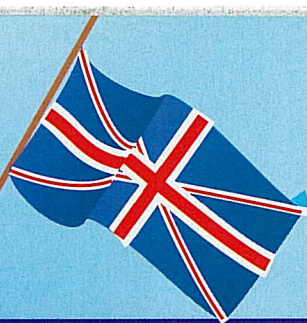


EN 24 MEGAS DEVASTADORES
LEGA EL COMBATE DEFINITIVO
Y SOLO PUEDEN QUEDAR UNO
SE HAN JURADO ODIOS ETERNOS



SEGA

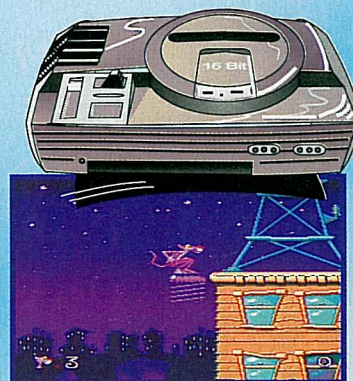
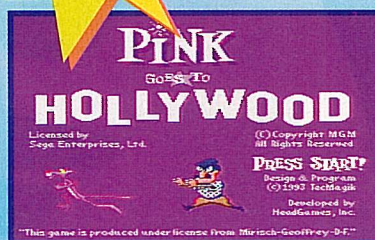
MEGA DRIVE



Pink Panther

TECMAGIK

8
MEGAS

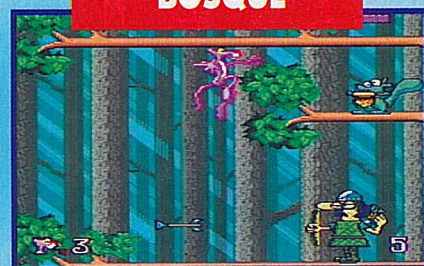


El grupo británico de programación **Tecmagik** –responsable de ANDRE AGASSI y los futuros ALERTA Steven Seagal MAXIMA o SYLVESTRE AND TWEETY– presentan su última súper producción para el cada vez más cercano 1994: PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD. La

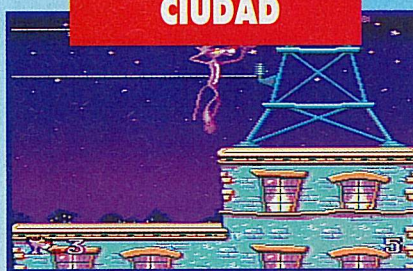
Pantera Rosa, personaje animado precursor de uno de los estilos de humor más admirables, tiene como misión superar multitud de fases, ambientadas en un mundo de cine. Todo el universo del cartucho está construido con fragmentos de celuloide. Al paso del rosado felino se abren fases escapadas del bosque de Sherwood, la sabana africana, la ciudad del Music-Hall o la oscura y tenebrosa mansión del miedo. Saltos, recogida de objetos, enemigos a mansalva y mucha dificultad es el aderezo a un juego que exige grandes dosis de habilidad. El cartucho posee animacio-



BOSQUE



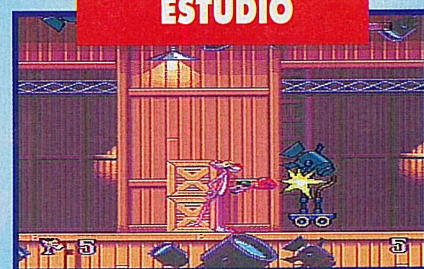
CIUDAD



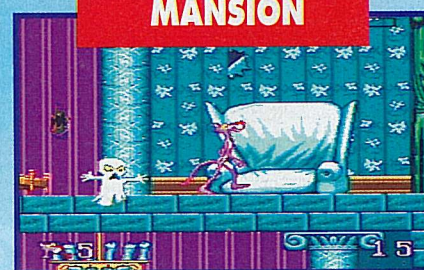
SELVA



ESTUDIO



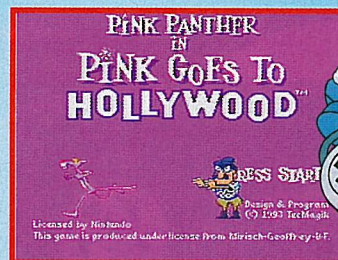
MANSION



goes to Hollywood

(REINO UNIDO)

Tras la larga lista de conversiones sobresalientes realizadas por Tecmagik para **Master System** —clásicos del videojuego como **SHADOW OF THE BEAST** o **NEW ZEALAND'S STORY**—, la compañía británica ha entrado de lleno en el campo de los 16 bits. Su primera incursión corrió a cargo de un simulador tenísti-



**8
MEGAS**



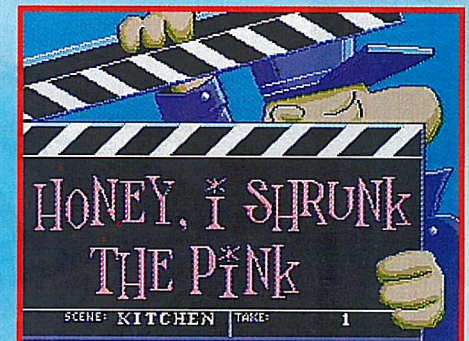
Esta versión aprovecha más el hardware de la consola que el resto de títulos de la compañía.

co bautizado por Andre Agassi. Ahora, y amparados siempre en personajes reales o ficticios de éxito internacional, sus cartuchos llegan a mares: **STEVEN SEAGAL**, **SYLVESTRE** y **PINK PANTHER** para **Super Nintendo**. Esta versión aprovecha más el hardware que el resto de títulos firmados por este sello. Nos ofrece un impecable juego de plataformas con triple scroll simultáneo, coloridos pastel, aunque con pocas tonalidades en



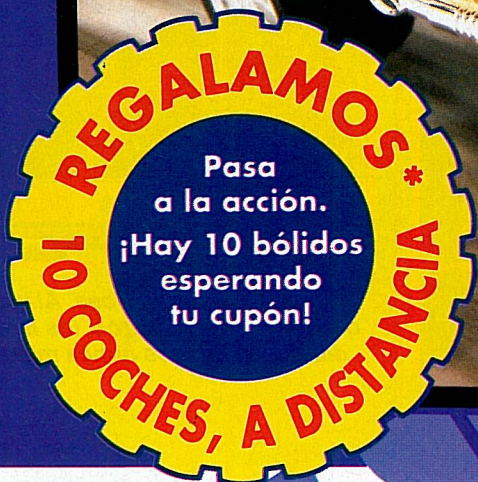
pantalla, y unas estupendas melodías totalmente sampleadas de la banda sonora original. Las animaciones y gestos de la pantera, junto con algunos enemigos realmente dignos del show te-

levisivo que la ha hecho famosa, son los puntos fuertes de este cartucho. También ofrece multitud de fases ambientadas en los entornos más populares de los dibujos animados de la gran Pantera Rosa. ▲



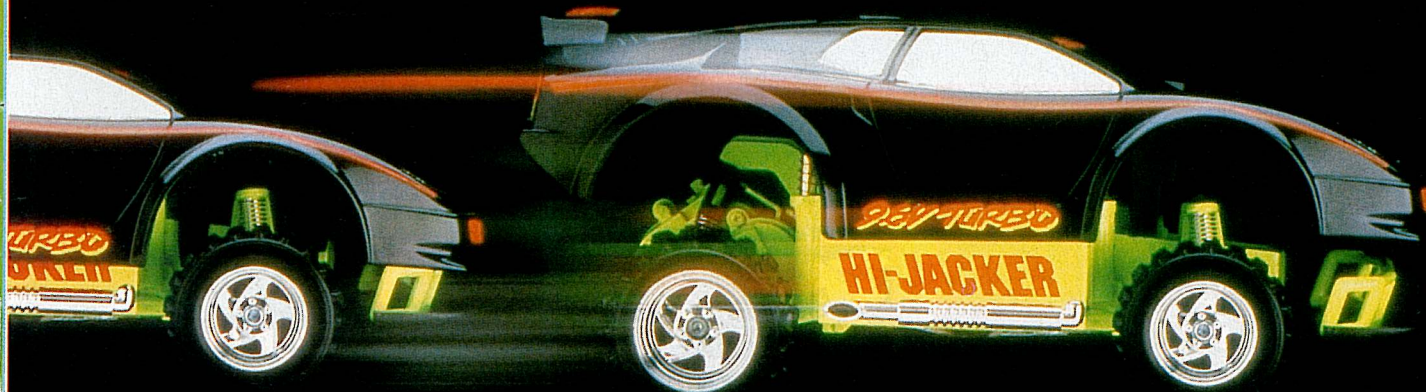
Vuelve la Pantera Rosa. Al igual que los viejos rockeros, los buenos dibujos animados nunca mueren.

CONVIERTE LA VELOCIDAD



*Bases del concurso depositadas ante Notario.

DAD EN ESPECTÁCULO



Turbo



HI-JACKER

¡LEVÁNTATE Y CORRE!

Comandos por Radiocontrol. 9,6 V de Turbo-potencia. Velocidad de vértigo. Sonido estéreo. Diseño vanguardista. Pack de baterías y cargador incluido. Y no es lo último en videojuegos.

Es Turbo HI-JACKER de Tyco. ¡Dos coches en uno! ¡El doble de emoción! ¡El doble de espectáculo! Hazlo correr a toda velocidad en carretera y, pulsando el botón-activador, HI-JACKER elevará su carrocería y se transformará en un todoterreno con potencia de camión Monster. ¡Serás el rey en todos los terrenos!

9,6V
Potencia

RADIO CONTROL TYCO

Si quieres participar en el sorteo de los 10 coches de Tyco Radiocontrol, no te cortes. Recorta este cupón y envíalo antes del 30 de enero de 1994 con tus datos a:
TYCO TOYS ESPAÑA, S.A. Apartado de correos 93038. BCN 08080.

Nombre _____
Apellidos _____
Fecha de Nacimiento _____
Dirección _____
Población _____
Teléfono _____
C.P. _____

TYCO



Rocky & Bullwinkle

T-HQ

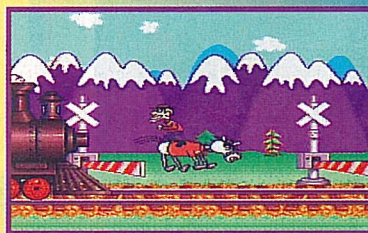
(ESTADOS UNIDOS)



8
MEGAS



VERSION SUPER NES



Juego tremendamente colorista, **ROCKY & BULLWINKLE & FRIENDS** es uno de esos productos que nadie sabe bien cómo catalogar. Indiscutible sucesor de un estilo visual muy utilizado en series de dibujos animados americanas, este cartucho es un fiel seguidor de las pautas habilidosas que todo arcade de plataformas ha de conseguir. Además, la simpatía expresada por



su diseño enormemente típico, pero por ello no menos sobresaliente, nos ha obligado a incluirle en la lista de lanzamientos más interesantes para **Mega Drive**.

De todos modos, y para que os vayais haciendo una idea, este cartucho es bastante parecido, en su impresión general, a **CHESTER CHEETAH** de **Kaneko**, la mascota de Matutano, que no ha visto aún la luz en nuestras fronteras.

Rocky & Bullwinkle

Dos de los protagonistas del juego, algo semejante a una ardilla y un arce, son el hilo conductor de un cartucho con tres fases: dos de práctica y otra principal.



Resumiendo, un estupendo juego que esperamos tener muy pronto entre nosotros porque nos corroe la curiosidad por averiguar varios detalles. ¿Quiénes serán esos graciosos personajillos que merodean entre sus bits? ¿De dónde vendrán? ¿Qué ofrecerán? ▲



Dos animales y dos humanos bien avenidos. Estas dobles parejas tienen como objetivo introducirnos en la dinámica futura del cartucho.

... & friends



EL CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER 16 BITS

STARWINGTM

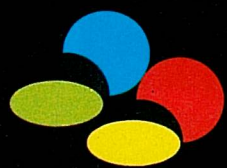
ESTRENA LA DIMENSION FX



**SUPER
FX**

Por primera vez,
el Chip Súper FX
entra en acción.
Si quieres
presenciar un
espectáculo
digno de una
máquina de

32 BITS, prepárate para
este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para
el futuro, el CHIP SUPER FX
te lo demuestra ya. Sin
necesidad de comprarte
ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos
tridimensionales, giros y
rotaciones de 360°, deberás
esquivar a velocidad
vertiginosa obstáculos y
ataques de enemigos,
mientras luchas por llegar al
final y poder convertirte en
todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!

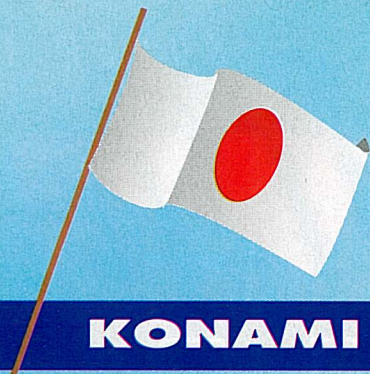


SUPER NINTENDOTM

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo[®]

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



7.M.N.7.

KONAMI

(JAPON)



**16
MEGAS**



Si os impresionó el **TMNT TOURNAMENT FIGHTERS** para **Mega Drive**, esperad a ver la versión para **SNES**, también de 16 megas, que nos tienen preparados los muchachos de **Konami**. La calidad gráfica, la animación y el colorido de este cartucho superan a la mayoría de los juegos de lucha del momento, llegando a límites de verdadera máquina recreativa. Como suele ser habitual, **Konami** ha vuelto a dar muestras de su induda-



Modo Tournament

El atractivo más importante del modo torneo es el sustancioso premio económico para el vencedor del combate. Miles de espectadores presencian estos torneos desde sus hogares, no les decepciones. También podrás elegir entre los diez luchadores.



Tournament Fighters

Vs. Battle

Este modo de lucha nos permite medir nuestras fuerzas con otro ser humano. En VS. Battle podremos elegir a cualquiera de los diez luchadores que componen la plantilla del juego. Además, facilita la selección del escenario que más nos guste. Por opciones que no quede.



ble calidad en lo que a música y efectos sonoros se refiere. El cartucho incluye 28 impresionantes melodías y los 68 efectos de sonido más nítidos y perfectos que jamás hayais escuchado en juego alguno, incluidos los creados para **Neo Geo**.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS nos ofrece tres modalidades de lucha diferentes: el modo torneo, VS Battle y el popular modo historia, que tanto gusta a los japoneses, donde viviremos la aventura de forma total. Otras de las muchas opciones que este cartucho

nos ofrece son dos velocidades Turbo, ocho niveles de dificultad y la posibilidad de pelear con tiempo infinito. Si creéis haberlo visto todo en juegos de lucha, esperad a echar una partida con **TMNT TOURNAMENT FIGHTERS**. Esperamos verlo muy pronto en nuestro país. ▲



Esta versión tiene las mejores melodías y unos efectos sonoros que jamás se han escuchado antes en una consola.

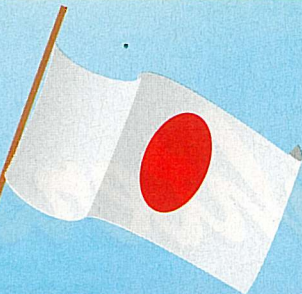
Modo Story

Es la modalidad más apasionante de **TMNT TOURNAMENT FIGHTERS** y donde viviremos una gran aventura junto a los protagonistas. En esta ocasión, como es lógico,



sólo tendremos la oportunidad de elegir a nuestro héroe entre las cuatro tortugas.





Art of Fighting

K. AMUSEMENT (JAPON)



16
MEGAS



Después del espectacular **WORLD HEROES** para **Super Nintendo** realizado por **Sunsoft**, los muchachos de **K. Amusement** (2020 **SUPER BASEBALL** y **ASHITANO JOE**, entre otros) están dispuestos a liderar el difícil campo de las conversiones de **Neo Geo** con su impresionante **ART OF FIGHTING**. Todas las cualidades del clásico de **SNK** han sido excelentemente plasmadas por estos intrépidos programadores. Gracias a la popular *intro*, los personajes de gran tamaño, el zoom durante el combate, la plantilla completa de luchadores, la espectacularidad gráfica y sonora de los golpes y la incorporación de algunos detalles,



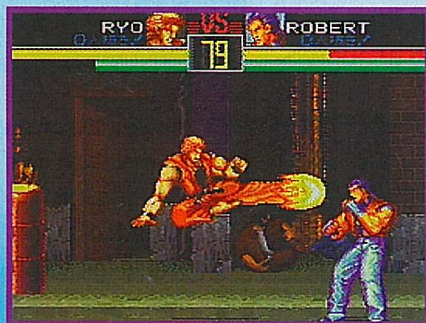
han conseguido superar, a nivel de opciones, la versión de **Neo Geo**. En **Super Nintendo** el modo VS nos permite elegir entre los diez luchadores, poniendo directamente a nuestro alcance a los dos enemigos finales del original. Los niveles de dificultad han ascendido a ocho y dentro del menú opciones encontramos detalles tan curiosos como combates de un solo round, tiempo infinito, sonido estéreo expandido o los populares menús sonoros con 35 BGM's (Back Ground Music) y un centenar de sonidos FX digitalizados. El sagrado **ART OF FIGHTING** ha

BONUS

SELECT BONUS GAMES



ボーナス・ゲームを十字キーで選択、Xボタンで決定



comenzado su andadura por **Super Famicom/Nintendo** y os aseguramos que calidad, opciones y jugabilidad no le faltan. Recomendado para todos los que disfrutaron con la patada múltiple de Robert García. ▲

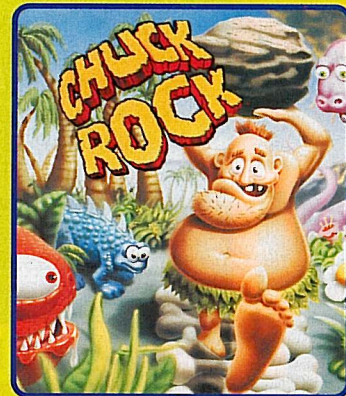
¿A QUIÉN LLAMAS PREHISTÓRICO?



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Chuck Rock is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. The Game Boy logo is a registered trademark of Nintendo. All rights reserved. Game Boy is a registered trademark of Nintendo.

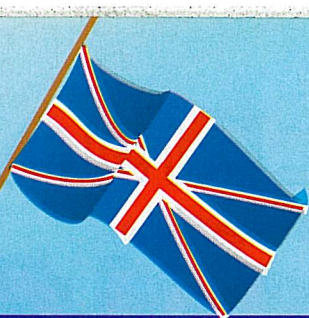


El héroe más querido de los videojuegos se abre camino a tripazos y pedradas a través de 5 mundos prehistóricos.



AHORA DISPONIBLE EN



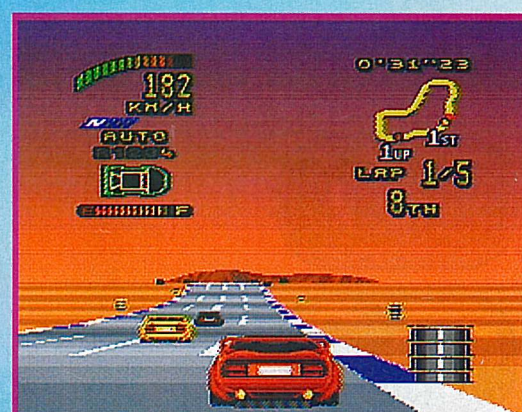
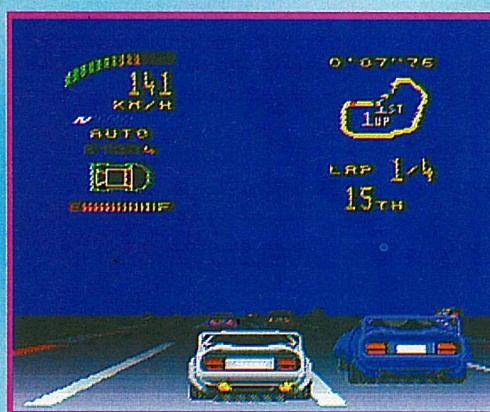


Top Gear 2

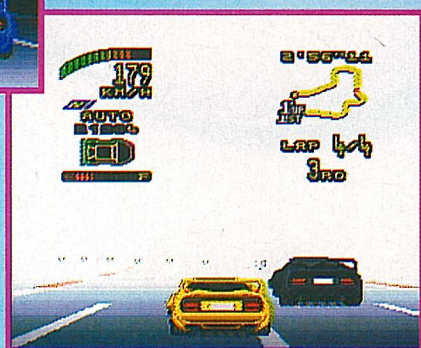
KEMCO/GREMLIN

(REINO UNIDO)

Los aficionados a correr con su SNES recordarán TOP GEAR, un juego que hizo las delicias de todos en la primera época de *Super Famicom/Nintendo*. Las cualidades técnicas brillaban por su ausencia, pero contaba con el gran acierto jugable de la opción dos jugadores y un look al estilo LOTUS.

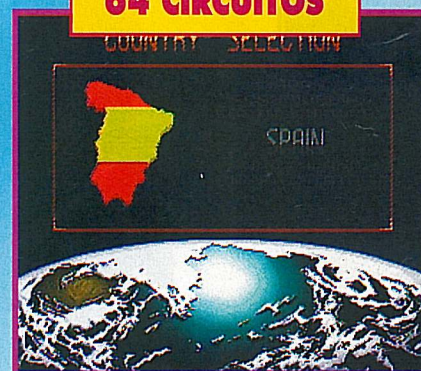


TOP GEAR 2 mantiene las bases de la primera entrega, sin alardes, pero con la jugabilidad y clase que esperábamos. Gremlin ha incluido los avances audiovisuales, superando los 16 colores y ofrece, además, un espectacular modo un jugador a pantalla entera. El modo dos jugadores utiliza el típico *split screen*. TOP GEAR 2 hereda los avances de LOTUS, mejorando aspectos como la velocidad, los circuitos nocturnos y las rutinas gráficas sorprendentes. El número de esce-



narios asciende a 16 con cuatro circuitos cada uno. Además, podremos utilizar passwords y las posibilidades de realizar a medida nuestro coche son impresionantes. ▲

64 CIRCUITOS



ONE PLAYER



TWO PLAYERS

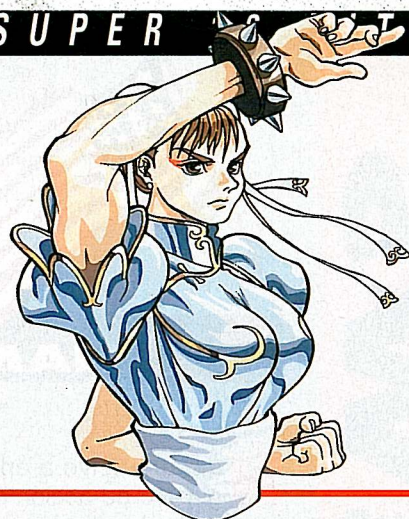


TOP GEAR

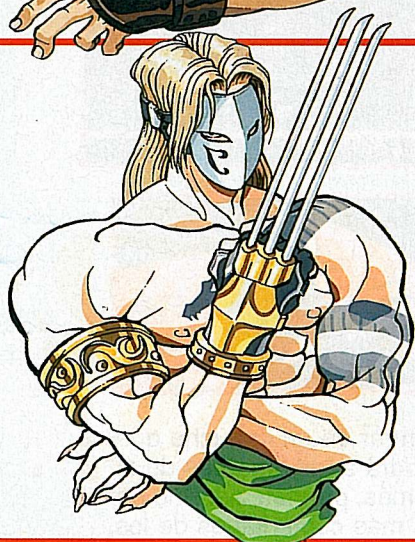
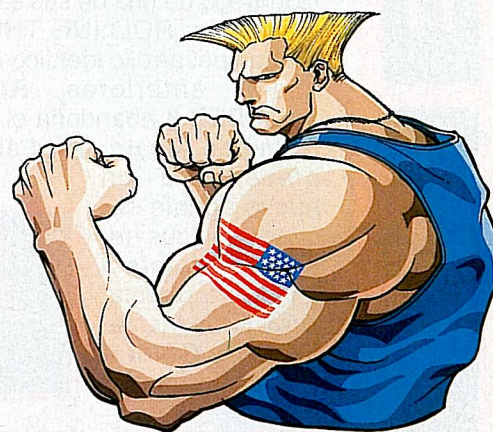


EL CEREBRO DE LA BESTIA

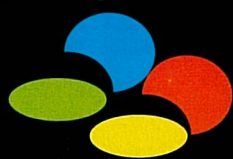
SUPER FIGHTS



TURBO INSUPERABLE



STREET FIGHTER II TURBO



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®



Rolling Thunder 3

NAMCO (ESTADOS UNIDOS)

Namco vuelve a apostar por el género de acción con la tercera entrega de una de sus sagas más conocidas: ROLLING THUNDER. Con un desarrollo idéntico a los episodios anteriores, **ROLLING THUNDER 3** abandona el protagonismo de Albatross y Leila y nos presenta a un nuevo agente secreto, Jay, que debe hacer frente a una secta secreta, surgida de las cenizas de Geldra. Haciendo uso de



**12
MEGAS**



un sofisticado arsenal y de algunos de los nuevos vehículos de la organización, Jay recorrerá el globo tras la pista del jefe sectario, sorteando mil peligros hasta llegar a su base

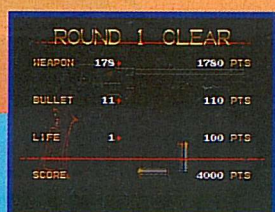
oculta. Prepárate para asistir a increíbles persecuciones por el desierto, a pilotar una moto a través de las calurosas aguas tropicales e incluso a participar en la liberación de un avión secuestrado en pleno vuelo. Todo esto y mucho más po-

drás encontrar en un cartucho que no defraudará a los amantes de la saga. Además, promete ser uno de los juegos más comentados de los próximos meses. ▲

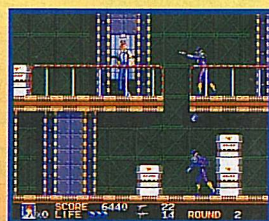
Armamento



En este cartucho existen nueve tipos diferentes de armamento. Como podeis imaginar, la validez y la eficacia de cada una de estas armas está más que demostrada.

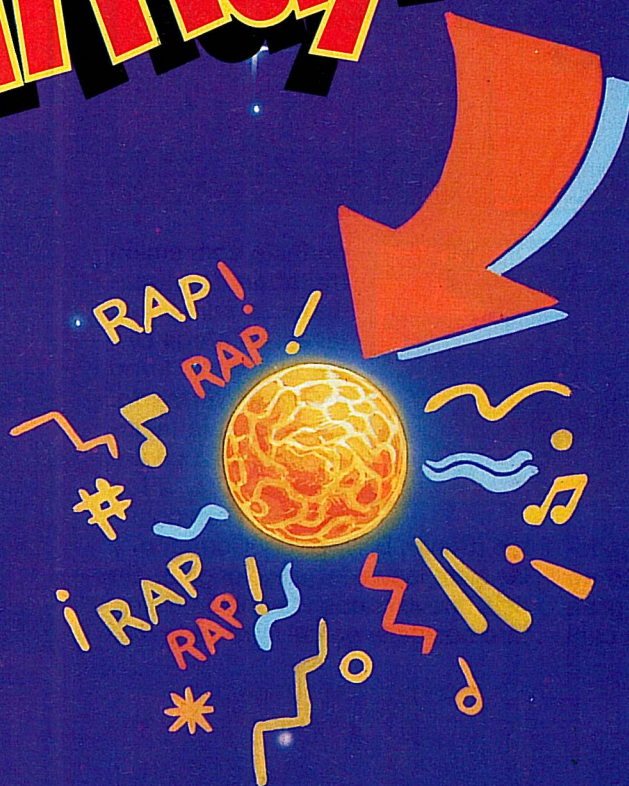


Puertas



Esta tercera entrega de la saga mantiene la premisa de abastecer de armamento (y de lo que sea) al jugador en determinadas puertas distribuidas a lo largo y ancho del juego. Desde reponer lo perdido, hasta obtener nuevas armas, las puertas son un bien que han de ser usado con cabeza. Abrelas con prudencia.

Aquí Hay Movida

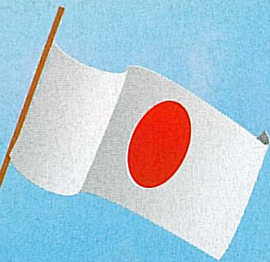


De nuevo, te toca bailar con los más feos.
Y esta vez, en su propio mundo.

ToeJam&Earl

Unitros

SEGA
MEGA DRIVE

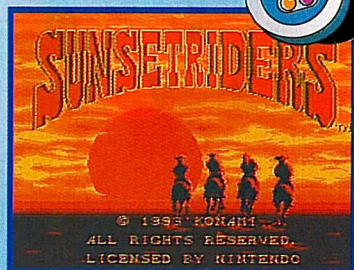
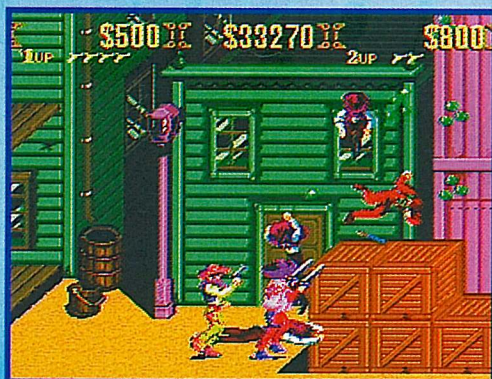


Sunset Riders

KONAMI (JAPON)



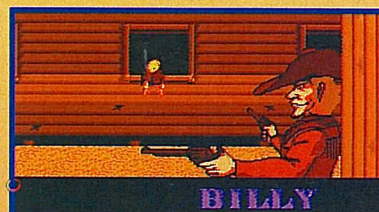
8
MEGAS



El éxito de la popular máquina recreativa **SUNSET RIDERS** de Konami se basa, ante todo, en tres aspectos: su estudiada simplicidad, esquemas básicos de los *beat'em-up* y una jugabilidad, sobre todo en el modo dos jugadores, realmente frenética. Esto no pasó desapercibido para la gran compañía japonesa y, tras la casi



perfecta conversión (faltaban dos jugadores, la *intro* y tres fases) de *Mega Drive*, le llega el turno a *Super Nintendo*. Esta consola incluye, gracias a cuatro megas más, a los grandes protagonistas (Steve, Billy, Bob y Cormano) y las siete fases del juego original. En este nuevo cartucho también disfrutaremos de la genial *intro* de la má-



ELECCION DE PERSONAJE



BONUS



quina recreativa y del espléndido, además de recomendable, modo de dos jugadores. La gran jugabilidad, los enfrentamientos con los guardianes fin de fase, los divertidos niveles del tren y los originales bonus entre fases, al más puro estilo *OPERATION WOLF*, permanecen inalterados, convirtiendo a **SUNSET RIDERS** en uno

de los juegos más atractivos de esta temporada y que quizá vea la luz en España en los primeros meses del 94. **SUNSET RIDERS** para *Super Nintendo* es, sin ninguna duda, una gran conversión de la sencilla, pero genial, máquina recreativa de Konami. ▲



Nuevos ordenadores personales

IBM PS/1.

Sencillo como siempre. Avanzado como nunca.



- ★ Aptos para incorporar tecnología multimedia.
 - ★ Actualizables a tecnología Pentium™.
 - ★ Plataforma abierta a nuevos avances tecnológicos.
 - ★ Sistema de ahorro de energía Smart Energy System.
 - ★ Desde 486SX/25MHz hasta 486DX2/66MHz.
 - ★ Ram desde 4 MB hasta 64 MB.
 - ★ Amplias posibilidades de expansión (desde 3 a 8 ranuras y desde 3 a 6 bahías).
 - ★ Bus local de vídeo integrado y tarjeta gráfica SVGA.
 - ★ Disco duro desde 129MB hasta 253 MB (ampliable a 542 MB).
 - ★ Monitores SVGA de alta resolución.
 - ★ Software precargado: DOS 6.0, Windows 3.1, Works 2.0 para Windows, paquete integral de Seguridad Informática para Sistemas Personales (de Panda Software).
- Infórmate del Concesionario
IBM más próximo a tu
domicilio en el
900 100 400
(lunes a viernes de
9:00 a 17:30 h.).



Intel Inside y Pentium™ Processor son marcas registradas de Intel Corp. Windows es marca registrada de Microsoft Corp. PS/1 es marca registrada de IBM Corp. * Sin IVA. © IBM 1993.

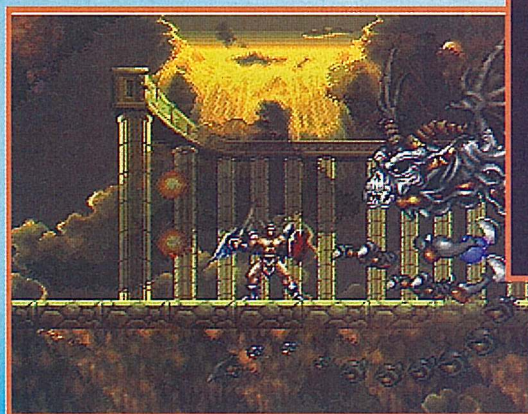
IBM PS/1. PROCESADOR 486 desde 182.500 pts.*



ENIX/QUINTET

(JAPON)

12
MEGAS



ACTRAISER se ha convertido con el paso de los años en una de las aventuras más legendarias de todo el catálogo **Super Nintendo**. La impresionante calidad gráfica, los bienaventurados toques de estrategia y la insuperable banda sonora de corte clásico creada por Yuzo Koshiro encumbraron a **Enix** y al grupo



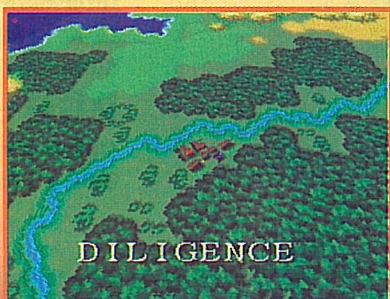
rítmica, del maestro Koshiro. **ACTRAISER 2** ha dejado de lado las fases intermedias de estrategia, conformando un increíble arcade con infinidad de niveles, perfectamente ambientados, y habitados por las criaturas más desagradables de todos los tiempos.

Es probable que este magnífico juego jamás llegue a España; por ello queremos plasmar en este peque-



de programación **Quintet**. Dos años más tarde, y tras unos meses de misterios y previews de todo tipo, os presentamos en exclusiva **ACTRAISER 2**, el regreso del mito, que eleva la calidad gráfica del genial clásico a límites insospechados. El cartucho cuenta, además, con otra banda sonora antológica, aunque menos

MAPAS Y ROTACIONES



ACTRAISER



ño espacio algunas secuencias gloriosas para que observéis con calma, y envidia, la magnificencia que rodea a **ACTRAISER 2**. Mención especial merece la corta, pero intensa, *intro* y el espectacular mapa en modo 7 mediante el cual tendremos acceso a los oscuros territorios del místico y agreste mundo de **ACTRAISER**. ¡Animo amantes de la aventura, la magia de **Enix/Quintet** ha vuelto! ▲



Cuando Mario



regresa a su



castillo,

se encuentra con

un molesto visitante:

Wario



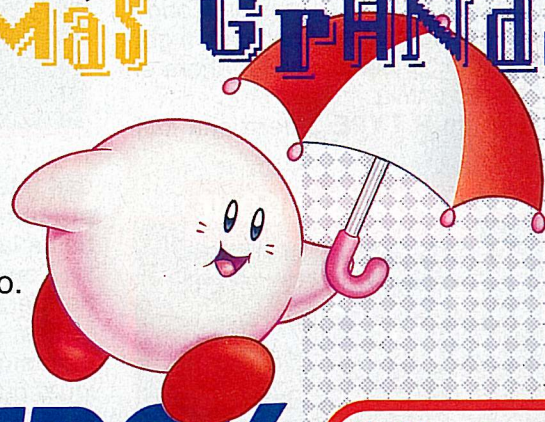
Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.

Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



N  siempre
van a GANAR
Los más Grandes

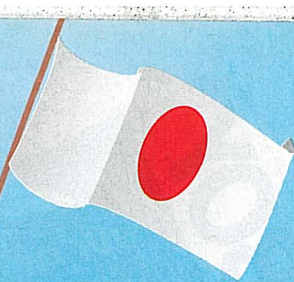
Y aunque Kirby sea pequeño, calvo y sin músculos, tiene un arma gigante: su apetito. Se lo engulle todo en su camino hacia Dreamland.



GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

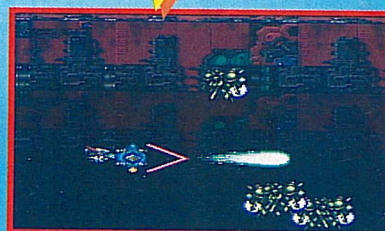
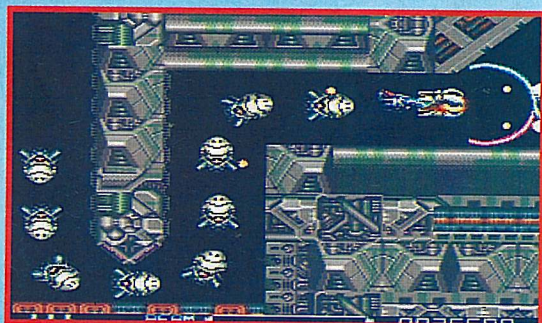


R-Type 3

IREM (JAPON)



**16
MEGAS**



Los fanáticos de los *shoot'em up*, ligeramente olvidados en estos días donde los arcades de lucha arrastran casi por completo al público, están de enhorabuena. La compañía japonesa **Irem** acaba de poner punto y final a su mejor juego creado hasta la fecha y que aquí os presentamos como auténtica exclusiva mundial, **R TYPE 3-THE THIRD LIGHTNING**.

Los 16 megas que oculta este cartucho han permitido configurar a la experta **Irem** (R TYPE 1 y 2, MR HELI, NINJA SPIRIT, DRAGON BREED, X MULTIPLY, GUN FORCE, DINO CITY, UNDERCOVER COPS o IN THE HUNT) el más ambicioso arcade *shoot'em up* creado hasta la fecha, deleitando a nuestros sentidos con rutinas en Modo 7 jamás vistas y una concepción gráfica sólo concebible hasta ahora en una recreativa.

Todo en **R TYPE 3** derrocha cali-



Sin ninguna duda, el tercer capítulo del sagrado R TYPE está destinado a convertirse en uno de los mejores *shoot'em ups* de todos los tiempos; posiblemente en el mejor, con el permiso de otra gran compañía japonesa, **Konami**. ▲

3 POWER DRONE



dad y técnica, desde la pantalla de presentación y la poderosa *intro*, hasta la posibilidad de elegir nuestra Power Drone (la famosa cápsula de fuerza) entre tres modelos diferentes; sin olvidar, por supuesto, la inclusión de fases en Modo 7, al igual que en el impresionante **DA-RIUS FORCE**, y una colección de *scrolls* realmente perfectos.

ARMAMENTO



**"Desde el Mundo
de Fantasía de
Michaelangelo...**

**hasta la Ciudad Futurista de
Donatello, las Tortugas viajan
en el tiempo hacia otra
dimensión, en el más moderno
juego de lucha."**

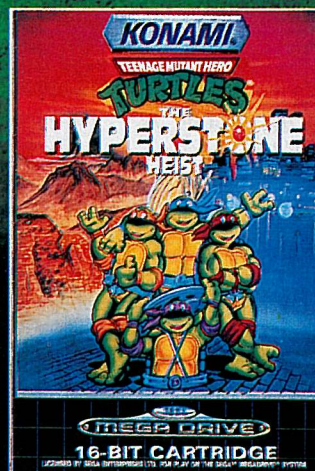
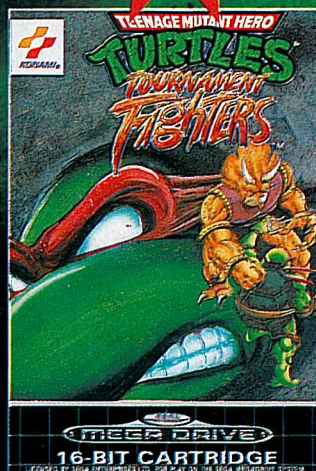
**TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES**

**TOURNAMENT
FIGHTERS**



new

new

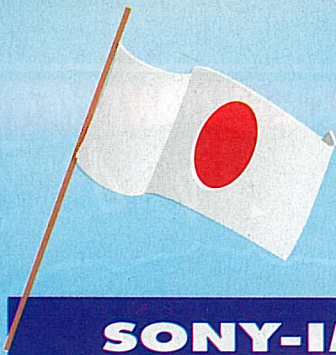


**SEGA
MEGA DRIVE**
**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



KONAMI

Teenage Mutant Hero Turtles © and the distinctive likeness thereof are registered trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo ©, SNES™, NES™ and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Konami® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.



Sky Blazer

SONY-IMAGESOFT (JAPON)

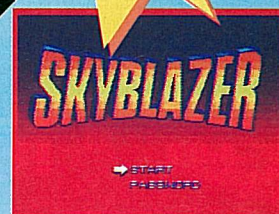
Sony se está convirtiendo poco a poco en una de las compañías de software más prolíficas del mercado. La inteligente absorción de **Psygnosis** y la adquisición de algunas de las licencias más sabrosas del momento, **SENSIBLE SOCCER**, **SUPER BOMBERMAN**, **EQUINOX**, **DRACULA**, **LAST ACTION HERO** o **CLIFF HANGER**, son sus impresionantes cartas de presentación y, por supuesto, las claves de su futuro éxito.

Entre todo el catálogo de **Sony** nos gustaría destacar un gran título, desprovisto de los laureles, a veces



inmerecidos, de las licencias cinematográficas, que ignora la aburrida seguridad de las conversiones de antiguos éxitos. Su nombre es **SKY BLAZER**.

Este alucinante arcade, realizado por los programadores de **HOOK**, explota de forma mágica las capacidades gráficas de nuestra consola, ofreciéndonos un espectáculo de bello colorido, excepcional banda sonora, perfectos scroles y acción matemáticamente perfecta. La sabia mezcla de las plataformas



con los sabrosos ingredientes de los buenos **jump'n runners** le convierte, fácil y con ligera ventaja, en uno de los lanzamientos sorpresa del año.

SKY BLAZER también posee fases de bonus en Modo 7 y la siem-



pre útil opción de utilizar **passwords**, sin olvidarse de los enemigos fin de fase y toda la magia, calidad y espectáculo de los arcades magistrales. Un juego técnica y lúdicamente perfecto. ▲

**SEGA**

NECESITAN

ANALISTA DE VIDEOJUEGOS

Con amplia experiencia como jugador y profundos conocimientos en la materia, para realizar análisis/valoración detallada de nuestro Videojuego:



Un espectacular juego de próxima aparición en el mercado.
(En tu tienda te informarán de la fecha exacta).

SE REQUIERE

- Dominio absoluto del idioma consolero.
- Amplios conocimientos sobre los elementos de un videojuego.
- Espíritu crítico y objetividad.
- Experiencia en 8 ó 16 Bits.
- Libertad para viajar.

SE OFRECE

- 2 Días en Londres para seguir el proceso de creación y programación de los mejores videojuegos. Incluye viaje en avión para 2 personas y alojamiento.
- Posibilidad de colaborar con empresa líder del sector.

¿Eres el jugón de la pandilla?. ¿No hay desafío que te intimide?. ¿Superas fase tras fase sin despeinarte?. ¿Te las sabes todas frente a un videojuego?.

¡Eres un firme candidato a ser el elegido!.

Sólo tienes que enviarnos un informe detallado con una valoración crítica sobre los aspectos más destacables de **ROBOCOP VS TERMINATOR**, de MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR.

Cuanto más exhaustiva, mejor. Pero, sobre todo, deberá ser tu juicio personal y nunca extraído de publicación alguna.

Entre todas las cartas que recibamos antes del 31 de Enero de 1994, seleccionaremos una, cuyo autor será el ganador del gran viaje al corazón de este alucinante mundo de los videojuegos.

Y además podrá colaborar estrechamente con los más grandes del sector. ¿Un sueño?.

¡Anímáte y puede que despiertes en Londres!.

Dirigir las candidaturas a:

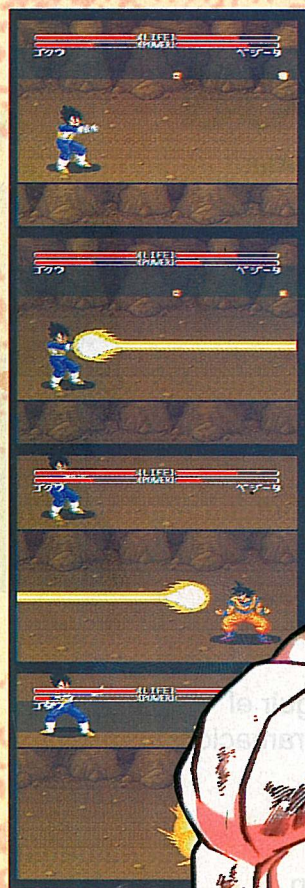
SEGA

SEGA CONSUMER PRODUCTS, S.A.
Software División
Ref.: Promoción VIRGIN-SEGA
C/Fortuny, 39
28010 MADRID

SUPER NINTENDO



LA FURIA DE SON GOKU



Pocas series de animación han cosechado un éxito tan rotundo como Bola de Dragón Z. Durante largo tiempo ha logrado mantener en vilo a miles de telespectadores en todo el mundo. Los videojuegos no podían permanecer impasibles a su magia y ahora por fin llegan a las consolas españolas las aventuras de Son Goku.

La espera ha concluido. Tras meses y meses de especulación y rumores, el juego para *Super Nintendo* que más ríos de tinta ha provocado, DRAGON BALL Z 2, ha llegado a España. Y ha sido finalmente Bandai la compañía que se ha llevado el gato al agua, seguramente atraída por la gran acogida que ha tenido el cartucho en el mercado de los juegos de importación.

Ya no será necesario consultar el diccionario de japonés cada vez que ejecutemos una llave, ni dejarnos medio sueldo pagando copias del juego a un precio abusivo. DRAGON BALL Z 2 es la última incorporación a la larga lista de juegos de lucha que aparecen para la *Super Nintendo* tras el éxito de STREET FIGHTER 2. Hoy día lanzar un juego de estas características con una buena licencia no basta para ganarse el favor del gran público. Es necesario añadir algo nuevo que lo diferencie del resto. En DRAGON BALL Z 2 esta particularidad tiene nombre propio: Split Screen. Los programadores de Bandai han ideado una



DRAGON BALL Z

SON GOKU



ORIGEN: Guerrero del Espacio.

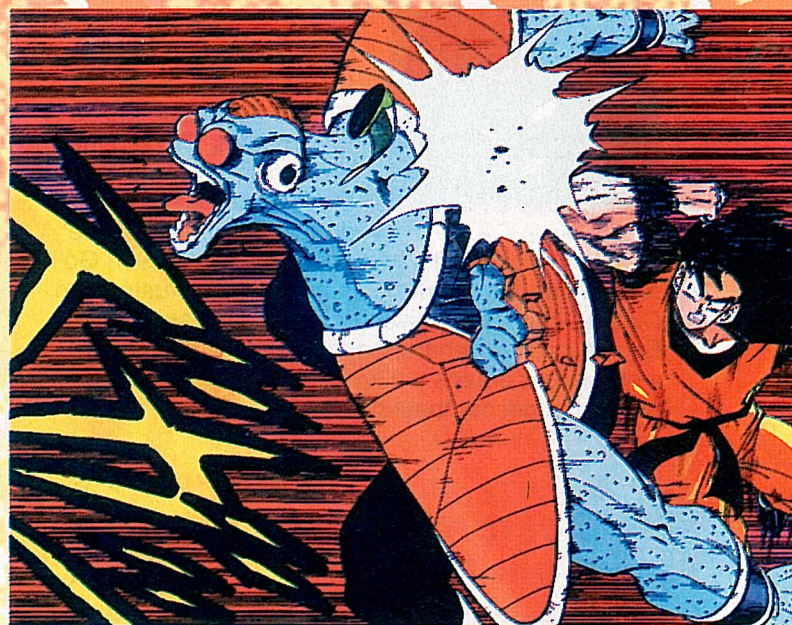
Criado por un simpático anciano, Son Gohan, creció ignorante del origen de su raza. Luchó contra el añorado Pilaf, el ejercito del Lazo Rojo e incluso el rey de los demonios, Piccolo. Incluso llegó a entrenarse con el mismísimo Dios. Es conocida su onda Kamehameha, capaz de desintegrar un planeta, o la técnica de cambio de lugar, que le permite recorrer miles de kilómetros en milésimas de segundo.

LLAVES ESPECIALES

Kamehameha → ↓ ↓ ← → A
Codazo ↓ ↓ ← Y
Ataque aéreo ↓ ↗ B
Bola de fuego → ↓ ↓ ← A
Patada continua ← ↓ ↓ → B
Super Combo ← ↓ ↓ → ↑ B

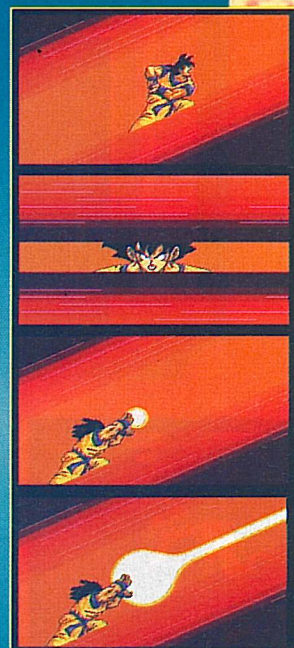


nueva manera de concebir la pantalla del juego. Mientras que en todos los cartuchos de lucha el escenario de la pelea se limita al tamaño de la pantalla, con el Split Screen se va mas allá. Cuando los contrincantes se alejan, la pantalla se parte en dos recogiendo en todo momento los movimientos de cada jugador. Este efecto crea un ambiente tan increíble que, por unos momentos, nos parecerá estar ante un episodio de la serie de televisión.



EL JUEGO QUE NUNCA LLEGO

La primera incursión de **DRAGON BALL Z** en la *Super Famicom* no fue un juego de lucha, sino un rol al gusto del mercado nipón. Tomando como punto de partida la llegada de Radix a la tierra, **DRAGON BALL Z** contiene todos los personajes, decorados y situaciones de la serie de animación: el enfrentamiento con Radix, la llegada de Vegeta al planeta, el viaje a Namec, Freezer y sus tropas especiales. Un juego que haría las delicias de los maníacos del cómic, si alguna vez llegara traducido hasta nuestras fronteras. Algo que puede ocurrir si Bandai sigue con la política de traer directamente de Japón los juegos de Son Goku. Por el momento, ya tenemos el **DRAGON BALL** de *Nes* y el **DRAGON BALL Z 2** de *Super Nintendo*, que no es poco.



PICCOLO



ORIGEN: El planeta Namec.

Hijo del rey de los demonios, Piccolo fue el peor enemigo de Son Goku. Esto cambió cuando Son Goku murió y se

vio en la necesidad de cuidar del pequeño Son Gohan, al que trató como a un hijo. Tras su fusión con Dios ha logrado un nivel de combate descomunal. Es capaz de regenerar cada miembro de su cuerpo y de alargar brazos y piernas, lo que le convierte en el amo del combate cuerpo a cuerpo.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Onda térmica	↓ ↘ → A
Bola fantasma	← ↙ ↓ ↘ A
Bola de fuego	← ↙ ↓ ↘ A
Patada llameante (Aire)	→ ↓ B
Doble patada	→ ← → B
Namec combo	→ ↘ ↓ ↙ ← B



TRUNKS



ORIGEN: Guerrero Del Espacio / Humano

Fruto de la relación entre Bulma y Vegeta, este joven de morados cabellos viajó desde el futuro para avisar a

Son Goku y compañía del peligro que se les avecinaba por la aparición de dos misteriosos androides, los números 19 y 20. Trunks hace temblar el cosmos cuando su pelo se vuelve rubio, sinónimo de que un nuevo Super Saiyayin llega a la lucha.

LLAVES ESPECIALES

Fuego continuo	↓ ↙ ← A
Bola de fuego	↓ ↙ ← → A
Super bomba	← ↙ ↓ ↘ → A
Ataque phoenix	↓ ↙ ← Y
Patada llameante (Aire)	→ ↓ B
Ataque aereo	↙ ↗ B
Mega patada	← ↙ ↓ ↘ → B



La nueva concepción no tiene únicamente una función estética, puesto que permite controlar las acciones del adversario en todo momento, huir de sus ataques y establecer combates aire-tierra. Además, la línea central que divide la pantalla es un valioso radar indicador del instante exacto en el que ejecutar la magia especial. Este sistema avisa al jugador mediante una gama de colores: el amarillo marca la distancia ideal para lanzar la magia y el color negro señala que uno de los dos luchadores está a punto de atacar al

MAGIAS MAS FACILES

Uno de los pocos defectos que se le podrían achacar a **DRAGON BALL Z 2** es la dificultad para ejecutar manualmente las magias especiales. Sin embargo, este problema se solventa gracias a una de las múltiples posibilidades del menú número tres. Esta opción, la segunda empezando desde arriba, cambia el modo de magias manual al automático, mas sencillo y jugable. Gracias a este sistema es posible lanzar ondas Kamehameha y devolver las magias del contrario con toda facilidad. La opción se encuentra tanto en la versión japonesa del juego como en la francesa PAL.



C -16



ORIGEN: Androide.

Ha venido a este mundo con un objetivo: matar a Son Goku. No le importa el resto. Puede parecer un pasota de mala vida, pero se toma la lucha muy en serio, sobre todo a la hora de enfrentarse a Son Goku o Cel. Tiene el mayor potencial de todos los androides y puede lanzar sus puños a velocidades increíbles. Desarrolla complejas *combos*, tan mortales como efectivas.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Puño volador	↓ ↘ → A
Fuego cruzado	← ↙ ↓ ↘ A
T - attack	← → Y
Ataque aéreo	↙ ↗ B
Patada continua	→ ← → B
Flash kick	→ ↘ ↓ B



C -20 DR.GUERO



ORIGEN: Humano.

Tras la derrota del ejército del Lazo Rojo por Son Goku, los seguidores del general Red se desplegaron por el planeta. El Dr. Guero, un brillante científico, continuó los planes de Red para conquistar el mundo con un ejército de robots. Pero, en su locura por lograr la unión entre la carne y el metal, llegó a convertirse en un androide. Basa su potencial en la capacidad de absorber la energía vital del rival con los receptores de su mano.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Robo de energía	→ ↘ ↓ ↙ ← A
Fuego metálico	↓ ↘ → A
Golpe ariete	↓ ↙ ← Y
Ataque aéreo	↙ ↗ Y
Uppercut	→ ← → Y



otro. En la parte superior aparece un escáner que recoge la situación de los dos rivales.

El otro aspecto reseñable de **DRAGON BALL Z 2** es la importancia que el juego concede a las magias de cada guerrero. Si en **STREET FIGHTER 2** la bola de Ryu tenía un papel importante, pero no decisivo, para Son Goku y sus amigos



EL TORNEO

Bienvenidos a una nueva edición del Gran Torneo de Artes Marciales. Esta opción permite la participación de hasta ocho jugadores, mientras la computadora se encarga de manejar al resto de los participantes. El gran Dojo de piedra siempre es el escenario de los combates.



SON GOHAN



ORIGEN: Guerrero del Espacio. Humano.

Hijo de Son Goku y Chichi, Son Gohan ha heredado de su padre la fuerza física y la agilidad propia de los Guer-

rreros del Espacio. Su entrenamiento, de manos de Piccolo, le proporcionó la madurez necesaria para, a pesar de su corta edad, poder enfrentarse a los enemigos más fuertes. También puede convertirse, al igual que Son Goku, Vegeta y Trunks, en Super Saiyain, con lo que su potencial de combate aumenta hasta el infinito.

LLAVES ESPECIALES

Bola de fuego	↓ ↙ ← → A
Super bomba	← ↙ ↓ ↘ → A
Super patada	↓ ↙ ← A
Ataque aéreo	↙ ↗ A
Patada llameante (Aire)	→ ↓ B
Gohan combo	← ↙ ↓ ↘ → B



dominar las magias supone la barrera entre ganar la batalla o acabar en el más bochornoso de los ridículos. Cada luchador posee las llaves que le han hecho famoso en la televisión: Son Goku y su Onda Kamehameha, Vegeta y su Final Crash o Freezer y su escudo de energía. Existe también una variada colección de posibilidades para defenderse de estos ataques como esquivar el rayo, desviarlo a otro punto o absorber la energía para el propio provecho, como hace el Doctor Guero. Todas estas combinaciones de movimientos especiales, junto con los golpes corrientes, hacen muy complicado dominar en su totalidad el gran número de llaves de cada lucha-



C-18



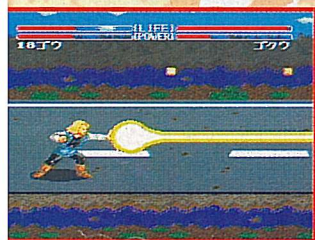
ORIGEN: Androide.

Esta preciosa joven de inmensos ojos azules es otra de las mortales creaciones del Dr. Guero y el amor secreto de Kri-lín. Al ser un modelo

más nuevo, el Número 18 cuenta con mayor potencial de combate que su creador, al tiempo que no le es necesario absorber la energía del contrario ya que la suya es infinita. Esto hace que le sean favorables los combates largos, donde agota a su contrincante hasta matarlo.

LLAVES ESPECIALES

Onda vital	↓ ↙ ← → A
Codazo	↓ ↙ ← Y
Uppercut	↓ ↘ → Y
Barrido	↓ ↘ → B
Ataque aéreo	↙ ↗ B
Salto mortal	↓ ↑ B



FREEZER



Origen: Hijo del Rey Cord, soberano del Universo.

Su familia dominó durante siglos el Universo, conquistando planetas que luego vendía al mejor postor. Esta supremacía finalizó cuando aterrizó en Namec el más fuerte de los Guerreros del Espacio, Son Goku. Tras sufrir dos transformaciones, el cuerpo de Freezer se ha convertido en un organismo perfectamente diseñado para la lucha. Tanto su cola como sus potentes piernas son dos peligrosas armas que hay que vigilar.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Bola invisible	↓ ↘ → A
Onda sierra	→ ↘ ↓ ↙ ← B
Carga frontal	↓ ↙ ← Y
Doble mortal	↙ ↗ Y
Golpe de cola	← ↙ ↓ ↘ → B



CEL



ORIGEN: Androide.

De larga cola y terrible aspecto, es la obra cumbre del Dr. Guero. A lo largo de los años, el científico extrajo a Son Goku, Piccolo y los demás guerreros células de su cuerpo sin que se enterasen. A partir de sus genes creó su mejor luchador. Una máquina que combina a la perfección la fuerza física de Son Goku con el poder mental de Piccolo y las artes de Ten-Sin-Han. Esto le permite dominar la onda Kamehameha, el Escudo Solar o la regeneración de sus miembros.

LLAVES ESPECIALES

LLave celular	← ↙ A
Ataque tortuga (N)	↓ ↙ ← → A
Kamehameha(N)	→ ↘ ↓ ↙ ← → A
Rayo de luz (P)	↓ ↙ ← → A
Bola doble (P)	← ↙ ↓ ↘ → A
Mortal combo (P)	↙ ↗ B



ESQUIVAR LOS GOLPES



Un buen guerrero, además de dominar a la perfección los golpes especiales, debe aprender a cubrirse. Para defendernos de las magias de nuestros enemigos, es necesario ejecutar una llave especial en el momento en que la pantalla se parte en dos y nuestro luchador relaja sus miembros en espera de un nuevo ataque.

A cubrirse
Esquivar
Romper
Despejar
Devolver
Absorber
Protección

← A
 ↓ ↑ A
 ← → A
 ↓ ↙ ← A
 ← ↙ ↓ ↘ → A
 (solo N - 20) ↑ A
 (solo N - 18) ↑ A

dor. Otro de los aciertos de DRAGON BALL Z 2 son las grandes posibilidades que brindan sus tres modos diferenciados de juego. Al concepto clásico de combates contra la computadora o contra otro jugador, hay que añadir un modo de Torneo, que permite la participación de hasta ocho jugadores. El interés de Bandai por seguir el desarrollo original de la serie se observa fundamentalmente en el modo para un jugador: el modo historia. Los decorados han sido trasladados del cómic a la pantalla con meticulosidad: la casa de Dios, el Dojo del Torneo de Artes Marciales, el planeta Namec, todos perfectamente recreados haciendo uso de un glorioso scroll parallax y un suelo 3-D digno de la mejor

DRAGON BALL Z

MODO HISTORIA

La primera opción que permite el juego es entrar directamente en el Modo Historia, que sigue paso a paso el desarrollo de la serie de animación.



Toma como prólogo el primer enfrentamiento entre Son Goku y Piccolo en la final del Gran Torneo de las Artes Marciales.

Este modalidad de juego, que se desarrolla en el nivel 4 (el de mayor dificultad), tiene múltiples combinaciones entre luchadores, pero sólo una permite acceder al auténtico final del juego, con lo que podremos ver a un nuevo luchador: Satan. La combinación es la siguiente:



- 1º - Son Goku Vs. Piccolo
- 2º - Son Goku Vs. Vegeta
- 3º - Super Son Goku Vs. Freezer
- 4º - Piccolo Vs. Número 20 (Dr. Guero)
- 5º - Super Vegeta Vs. Número 18
- 6º - Piccolo Vs. Cel
- 7º - Super Son Goku Vs. Número 16
- 8º - Super Vegeta Vs. Trunks
- 9º - Super Son Goku Vs. Son Gohan
- 10º - Son Gohan Vs. Perfect Cel

VEGETA



ORIGEN: El planeta Vegeta.

Miembro de la familia real del planeta Vegeta, fue testigo de la destrucción de su planeta y de la extinción de su

raza a manos del despótico Freezer. Antipático y rencoroso, Vegeta es un ser amargado que no ha sentido el menor aprecio por nadie, incluida Bulma, la madre de su hijo. Arrogante y orgulloso, basa su fuerza en la rapidez de sus piernas y en su sobrehumana resistencia física.

LLAVES ESPECIALES

Fuego continuo

↓ ↙ ← A

Fuego eterno

↓ ↙ ← → A

Vegeta power

← ↙ ↓ ↘ → A

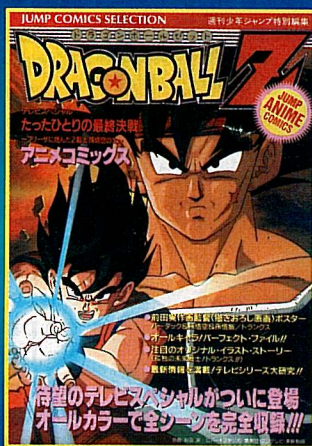
Golpe ariete

↓ ↙ ← Y



DRAGON BALL : EL COMIC

La leyenda Dragon Ball comienza en 1984 cuando aparece por primera vez en las páginas del semanario de cómic Shonen Jump, de la editorial Shueisha. A las pocas semanas se convierte en la serie favorita de los lectores y llega a ocupar los primeros puestos de popularidad en revistas especializadas en mangas (denominación de cómic en Japón) como Anime y NewType. Esta gloria repentina no resultaba nueva para su autor, Akira Toriyama, que ya cosechó un gran éxito años atrás con otra famosa serie: Dr. Slump. Toriyama es el responsable del diseño de los personajes de DRAGON QUEST, famoso videojuego de Enix.



Las aventuras del Son Goku y Bulma en busca de las Bolas del Dragón alcanzaron tal popularidad entre los japoneses, que la casa de animación mas

prestigiosa del país, Toei Doga, se lanzó a la adaptación televisiva de la serie. Fue tal la aceptación que se realizó una segunda parte, Dragon Ball Z, que todavía se emite en Japón.

Su éxito ha posibilitado la comercialización de libros con digitalizaciones de la serie de televisión, muñecos, bolígrafos, manteles, pósters, despertadores y, por supuesto, videojuegos. El cómic original de Toriyama está

siendo publicado en España con gran éxito por Planeta Agostini Cómic en dos colecciones distintas: Dragon Ball y Dragon-Ball Z.

recreativa. Hay que destacar también el extraordinario diseño de los personajes. Es como si Akira Toriyama y sus compañeros del Bird Studio hubieran estado en todo momento junto a los grafistas del juego para supervisar la creación de los distintos personajes. Será un placer para cualquier seguidor de la serie televisiva ver en acción a sus personajes favoritos con tanto lujo de detalles. En lo referente al resto de características del juego es preciso destacar la música que, aunque no tiene nada que ver con la de la serie, es soberbia. Dentro del aspecto sonoro llama la atención el gran número de voces digitalizadas. Justo cuando la versión Pal de DRAGON BALL Z 2 acaba de llegar a España, Bandai está a punto de



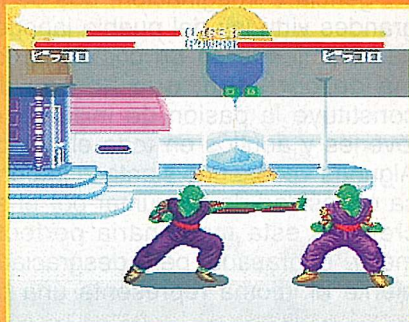
lanzar este mes en Japón la tercera parte, también de lucha, de las aventuras de Son Goku. Por las pocas imágenes a las que hemos tenido acceso os aseguramos dos cosas: que será aún más espectacular y que seremos los primeros en mostraros el juego en cuanto llegue a las estanterías niponas.

NEMESIS

LOS TRUCOS

Energía Infinita

Espera al comienzo de la demo y, cuando empiecen a luchar Son Goku y Piccolo, resetea el juego mediante la siguiente combinación de teclas: L, R, SELECT y START. Comienza a jugar y comprobarás que tanto el primer jugador como el segundo tienen energía infinita.



Computadora Vs.

Para hacer que la computadora controle a tu personaje, sólo tienes que pulsar el botón de pausa y presionar a la vez las teclas A, B, X e Y. Cuando quieras volver a tomar las riendas de tu luchador, bastará con que repitas el proceso.



Super edition

Cuando aparezcan Son Goku, Krilín y la Tortuga Duende, presiona L, R, Y, X, B, y A. Rota el pad 360° en el sentido de las agujas del reloj: entrarás en el modo Champion, donde dos jugadores pueden elegir al mismo personaje. Con dos rotaciones, podrás elegir a cinco personajes nuevos.



BANDAI
(BANDAI)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 a 8
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 88
MUSICA 90
SONIDO FX 85
JUGABILIDAD 92

- Todos los personajes y escenarios del cómic original están presentes en el juego.
- El múltiple scroll parallax.
- Música y efectos sonoros.
- El gran número de llaves disponible para cada luchador.
- Que por fin haya llegado en versión PAL.

TOTAL 91

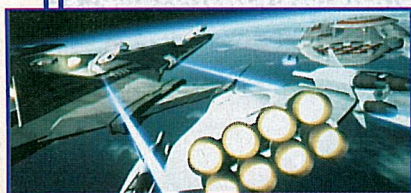
DRAGON BALL Z 2 es, además de divertido y original, uno de los mejores arcades de lucha que existen actualmente para **Super Nintendo**.

Todos los enamorados de los videojuegos han soñado alguna vez con descubrir 'in situ' los enigmáticos secretos que esconde la cuna de las consolas. La típica imagen del samuray, sin haber desaparecido en su totalidad, forma ya parte del folclore nipón. El Imperio del Sol Naciente brilla ahora con más fuerza que nunca.

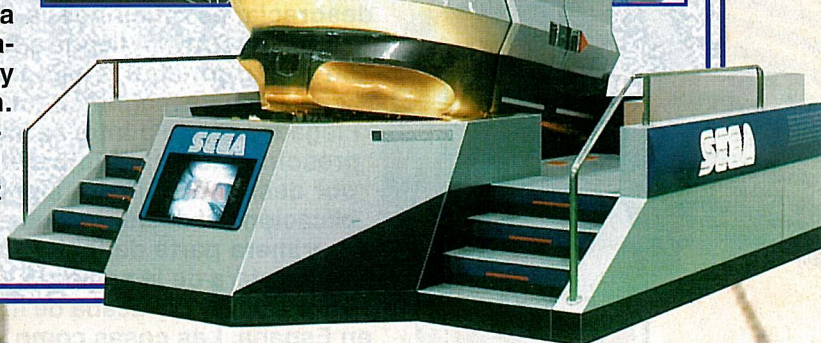


La perfecta simbiosis entre inteligencia e imaginación, dos de las grandes virtudes del pueblo japonés, han culminado en un cóctel, en forma de cartucho, que hoy en día constituye la pasión de millones de jóvenes y adultos en todo el mundo. Algunas veces, uno siente la imperiosa necesidad de preguntar por el secreto de esta maquinaria perfectamente engrasada, pero desgraciadamente el idioma representa una ba-

UNIVERSO EN 3D



El AS-1 es uno de los proyectos más ambiciosos de Sega. Este simulador de combate con *look* futurista permite a cuatro jugadores adentrarse, simultáneamente, en un maravilloso universo tridimensional. Gráficos de otra galaxia convierten a esta máquina recreativa en un desafío a la razón, donde realidad y ficción se confunden. Como se puede observar en las imágenes, el AS-1 está a años luz de las máquinas conocidas en España.



rera casi insalvable. A diferencia de lo que piensan la mayoría de los mortales, son pocos los japoneses que dominan el inglés.

Pero vayamos al grano. En Tokyo existe un barrio, llamado Akihabara, dedicado exclusivamente a la venta de productos electrónicos. Es posible encontrar en un reducido espacio más de veinte tiendas de juegos, todas ellas con cinco pisos, donde se juntan novedades y auténticos clásicos que harían las delicias de cualquier jugador occidental.

El precio de los juegos es similar al

de España en su lanzamiento oficial. La cantidad inicial oscila entre 8.000 y 10.000 yens (de 10.000 a 12.500 pesetas) para la **Super Nintendo**, y entre 6.000 y 9.000 yens (de 7.500 a 11.250 pesetas) para la **Mega Drive**. Sin embargo, al transcurrir dos meses de su irrupción en el mercado, el precio cae en picado y es posible hallar juegos por una cantidad situada en torno a los 1.000 yens (unas 1.250 pesetas).

Por tanto, si me pierdo algún día, ya sabéis donde encontrarme. No creo que debáis recurrir a Paco Lobatón ni a ¿Quién sabe dónde? para averiguar mi paradero... Y es que hay amores que matan. ▲

ANTONIO GREPPI

Entre las paredes metálicas del AS-1 se esconde un universo tridimensional que desafía a nuestros sentidos.

CA VISTO



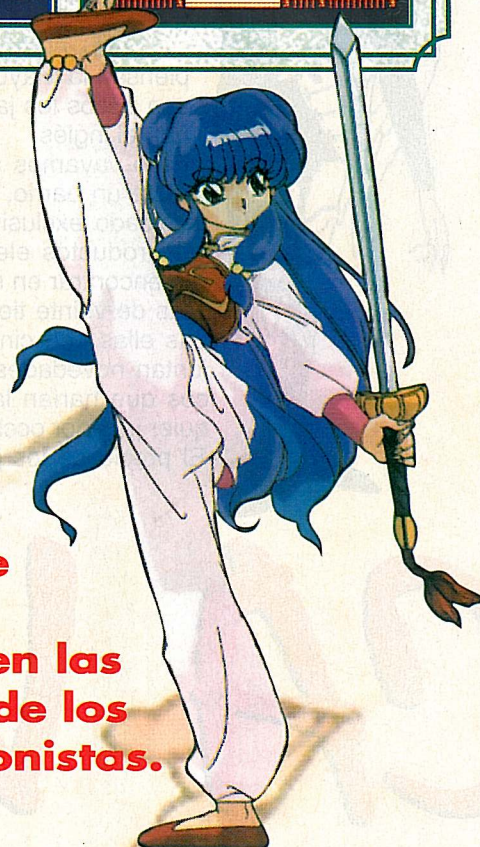
RANMA 1/2 III (RUMIC SOFT)



Los personajes de Rumiko Takahashi han deambulado por la Super Nintendo en dos ocasiones. Por desgracia, es difícil que la tercera entrega de RANMA llegue a Europa. Sin embargo, aquí tenéis las imágenes de este magnífico rol nipón. Llegados a este punto, se hace imprescindible una puntualización: por desconocimiento, alguna publicación del sector ha comentado la primera parte de RANMA como si se tratara de la segunda, que es la que realmente acaba de irrumpir en España. Las cosas como son.



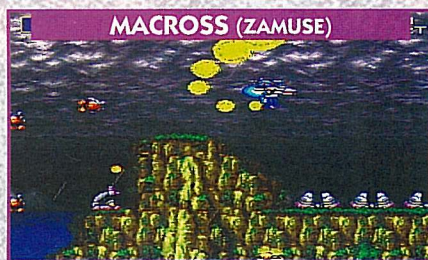
**Anhelamos
cartuchos que
en Japón
duermen en las
vitrinas de los
coleccionistas.**



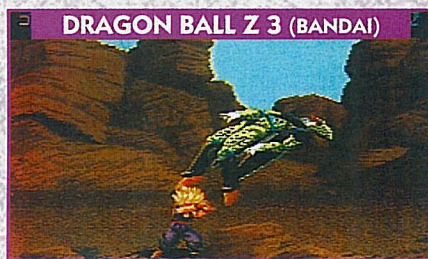
COMIC y TV



PRETTY SOLDIER (ANGEL)

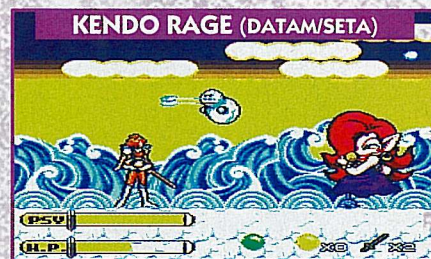


MACROSS (ZAMUSE)



DRAGON BALL Z 3 (BANDAI)

Los *manga*—cómic japoneses— y las series de dibujos animados de televisión son una fuente inagotable para los programadores de juegos de consola. Cientos de personajes han sido trasladados a cartuchos de diferentes géneros, algunos de los cuales han calado hondo en nuestro país. Son Goku o Ranma 1/2 son la punta de un iceberg que oculta sumergidos a decenas de héroes que tardarán mucho tiempo en dejarse ver por tierras españolas. La propia mentalidad con la que han sido creados los condena al ostracismo en Occidente.



KENDO RAGE (DATAM/SETA)

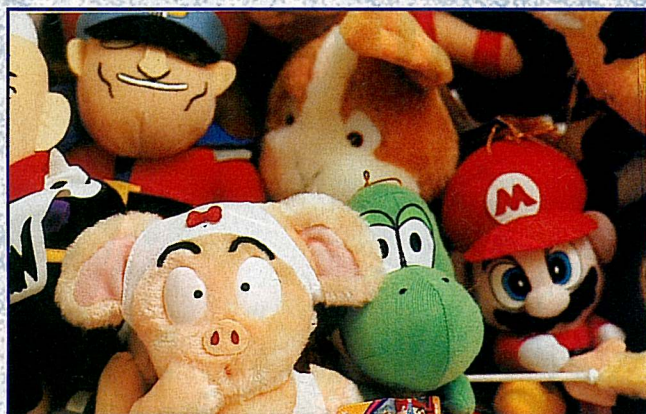


GS MIKAMI (BANALEX)

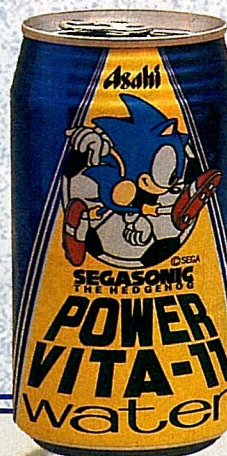


MIRACLE GIRLS (TAKARA)

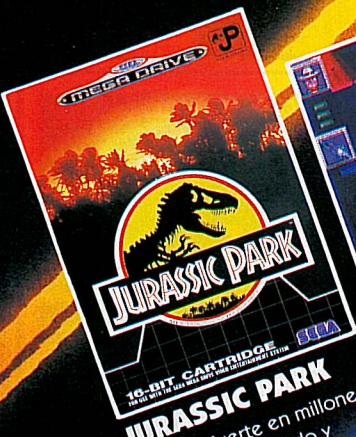
DE TODO UN POCO



Las latas de Sonic Power Vita - 11 contienen una bebida isotónica ideal para que los jugones más intrépidos recuperen sus fuerzas.



Peluches de los protagonistas más aclamados en el mundo de las consolas, discos compactos con la música de los juegos más vendidos, y productos alimenticios patrocinados por los personajes populares son, entre otros, algunos de los artículos que los japoneses pueden encontrar en la calle. Toparse con el fontanero Mario o el azulado Sonic por los rincones de Japón está a la orden del día.



JURASSIC PARK

¡Lo más fuerte en millones de años!! Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!

MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.



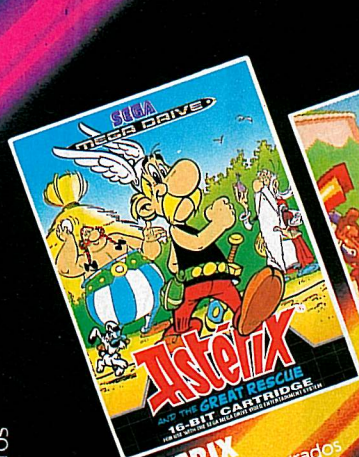
STREET FIGHTER II

La versión definitiva: ¡Special Champion Edition! 24 Megas demolidores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo! Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!

MEGA DRIVE.



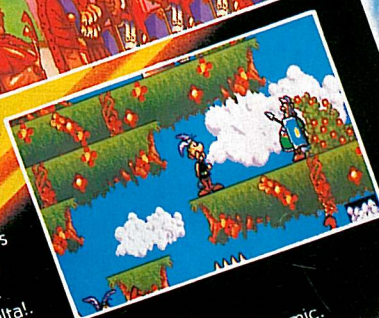
¡ESTOS SI QUE SON



ASTERIX

Dos monstruos sagrados del comic, haciendo de las suyas en tu consola. ¿Vas de Asterix o de Obelix? ¡Late a mamporros! ¡Salta! ¡Agáchate! Y si las energías escasean... ¡Un traguito de poción!

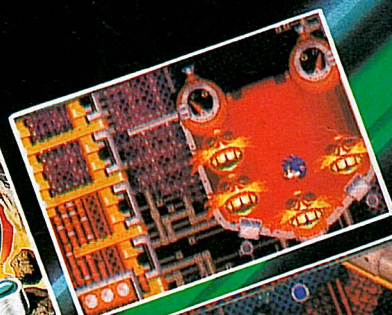
Scroll Multidireccional e imágenes digitalizadas del comic. MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.



SONIC SPINBALL

¡Es la locura del Pinball! SONIC anda rebotado buscando a sus amigos a través de un diabólico universo Pinball, maquinado por Robotnik. Un alarde de originalidad, diseño y enloquecedora acción. ¡Con SONIC todo es posible!

MEGA DRIVE y Próximamente en GAME GEAR.





ALADINO

Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megs repletos de genialidad. Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a 160 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo! Desearás haberlo descubierto antes.

MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.

REYES!

Los Reyes de la acción. Los más rompedores.
Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos,
dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades.
¿Cuál te pides?



SONIC CHAOS

Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails. Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.

MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.



SONIC CD

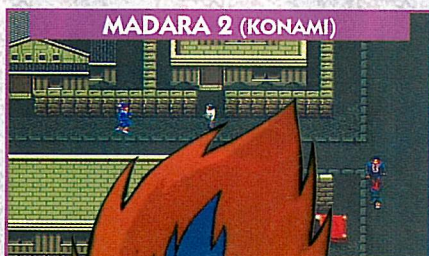
¡EL SONIC más rápido de la historia! Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla! Con la presentación estelar de Amy. ¡La chica de SONIC! y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.

MEGA CD.

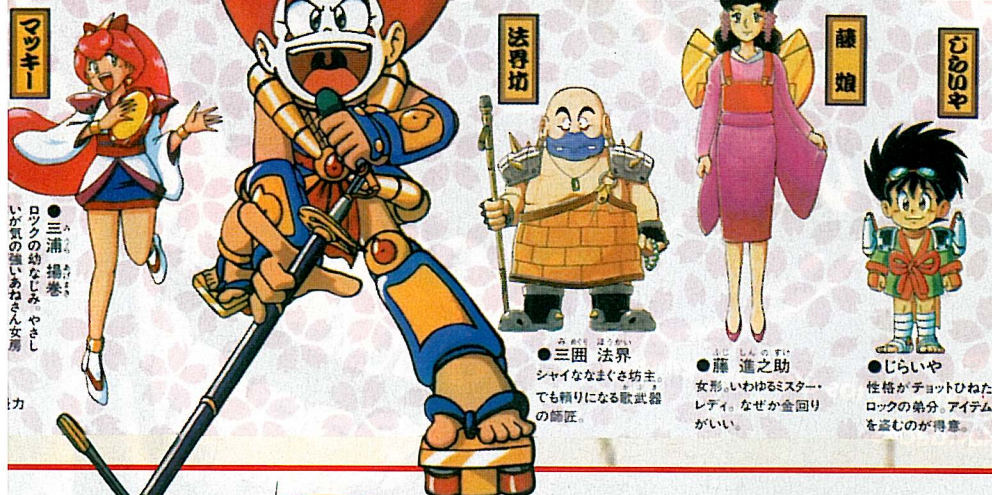


SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

JUEGOS DE ROL



Uno de los géneros preferidos por los japoneses es el rol. A diferencia de los juegos occidentales que basan sus argumentos en la mitología celta, los nipones trasladan sus propios ancestros a formato consola. Lástima que la barrera idiomática no nos permita gozar de estas aventuras.



El rol es uno de los géneros que cuenta con mayor número de adeptos entre los jugadores.



NUEVAS CONSOLAS



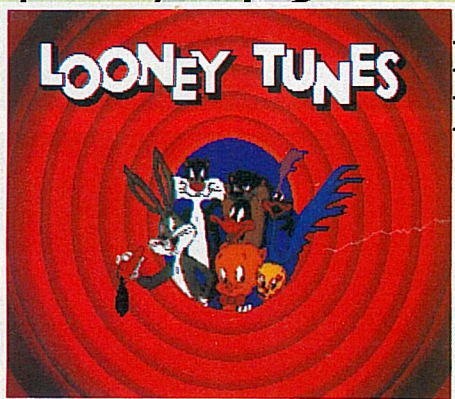
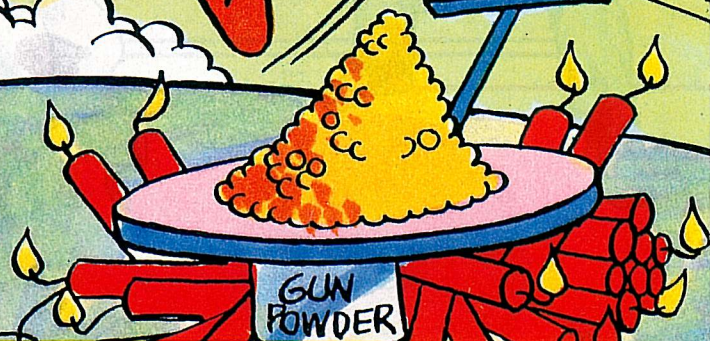
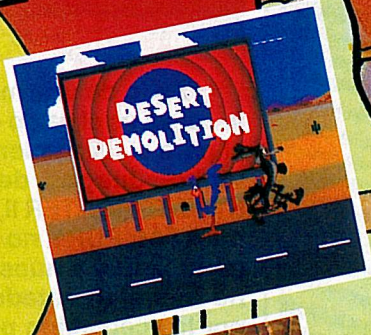
Las diferencias entre el hardware japonés y europeo estriba en las variaciones que algunas compañías realizan sobre las consolas por todos conocidas. Por ejemplo, Victor ha unido el Mega CD con la Megadrive para crear la Wonder Mega, un híbrido que incorpora en su última versión un mando de seis botones por infrarro-





BEEP...BEEP...

¿TRAMPAS A TI?



Unitros

ROAD RUNNER

Este pependiero coyote no sabe ganar sin hacer trampas. Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti! Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos. Zámplate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte... ¡Pon tierra por medio! Piérdete por túneles secretos y pasadizos. ¡Acelera por un tubo! Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad! Este juego va a levantar polvareda.

ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR. Y próximamente en MEGA DRIVE.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

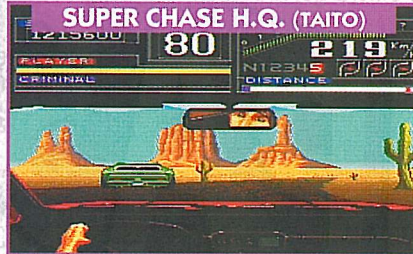
CONVERSIONES

FATAL FURY 2 (TAKARA)

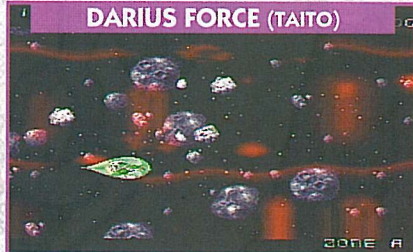


El éxito de una máquina recreativa es el caldo de cultivo ideal para el lanzamiento de un cartucho. Juegos del calibre de STREET FIGHTER II, FINAL FIGHT o FATAL FURY no hubieran llegado jamás a nuestras casas si no hubieran estado amparados por la aceptación popular en los salones recreativos. Aunque en Europa pueda parecer lo contrario, el tiempo de transformación de una máquina a cartucho es mínimo. El género más agraciado es la lucha, pero también es posible encontrar conversiones de juegos deportivos o arcade matamarcianos.

SUPER CHASE H.Q. (TAITO)



DARIUS FORCE (TAITO)



SUZUKA 8 HOURS (NAMCO)



Mai Shiranui y compañía disputan el torneo de FATAL FURY 2, una gran conversión.



PACHINKO MONOGATARI (KSS)

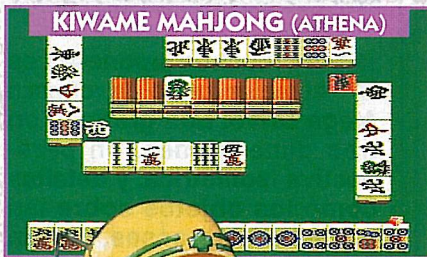


El Pachinko -mal llamado pinball japonés- es uno de los vicios nacionales de los nipones. Más parecido a una tradicional tragaperras, este cartucho desafía al jugador a descubrir todas las máquinas trucadas que se encuentran en un gran casino.

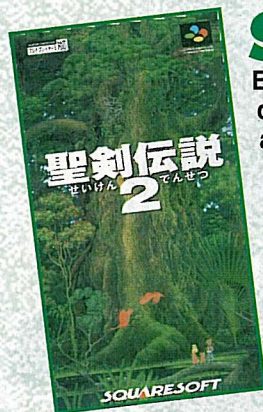


TABLERO

Los juegos de tablero como el ajedrez y las damas no están muy extendidos en el Imperio del Sol Naciente y ceden su protagonismo al go, el mahjong o el shogi. Todos ellos han recalado con el tiempo en las distintas consolas, obteniendo un notable éxito popular. Para los pequeños nipones existen también cartuchos más asequibles donde priman la habilidad y diversión.



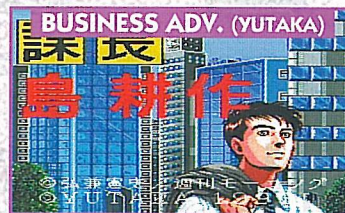
SEIKEN DENTSETSU 2 (SQUARESOFT)



Si te gustó THE LEGEND OF ZELDA, éste es tu juego ideal. Es una perfecta amalgama de tres diferentes generos: arcade, rol y aventura. Aparecerá en inglés como SECRET OF MANA y el jugador podrá controlar a tres luchadores a la vez.

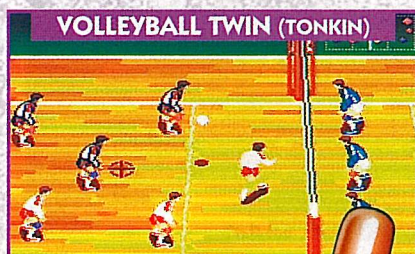
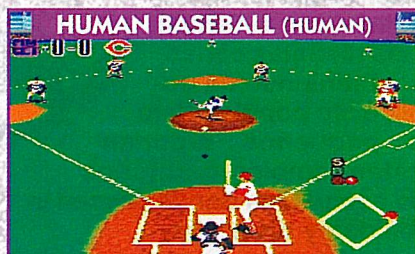
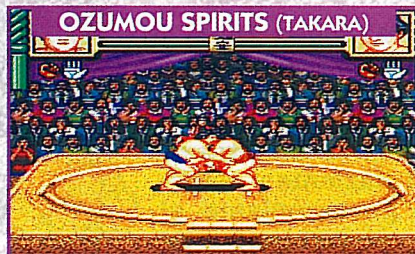
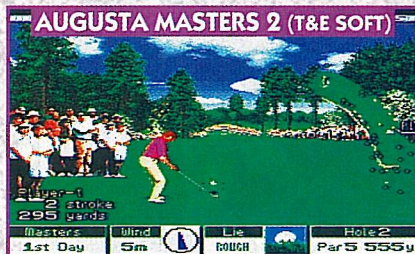


ESTRATEGIA



Mientras los juegos de estrategia pasan por el mercado español con más pena que gloria, en Japón es posible encontrar una gran variedad de títulos de este género, protagonizados por caballeros medievales, robots o yupies de nuevo cuño.

DEPORTIVOS



Cartuchos de sumo, kárate o judo, son totalmente desconocidos para los jugadores occidentales. Sin embargo, los japoneses pasan horas largas delante de una consola para limar sus técnicas ancestrales. Deportes como el golf —por el que profesan una auténtica devoción— el béisbol o el fútbol lideran las listas de ventas de juegos deportivos, entre los que se encuentran disciplinas marginales como el mismísimo balón prisionero o los bolos.



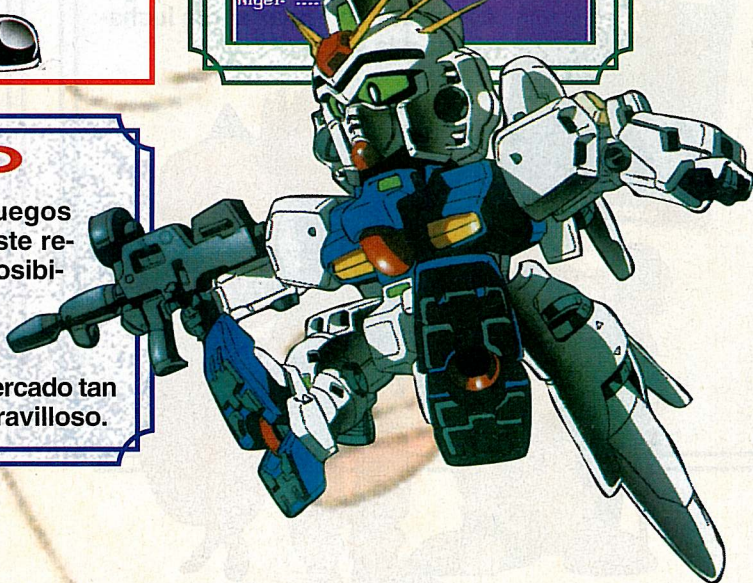
AVISO

La mayoría de los juegos contemplados en este reportaje tienen pocas posibilidades de recalar en nuestras fronteras. Basten estas líneas para hacer justicia a un mercado tan desconocido como maravilloso.

LAND STALKER (SEGA)



Para muchos japoneses es el mejor juego de rol para *Mega Drive*. Los gráficos en tres dimensiones, en perspectiva isométrica, y detalles como los objetos sobre las mesas de las casas, le han consagrado como un título imprescindible.



EL CEREBRO DE LA BESTIA

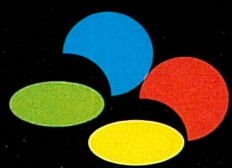
SUPER 16 BITS

SUPER MARIO KART

¡ARRANCA MOTORES YA!



¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrollles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?

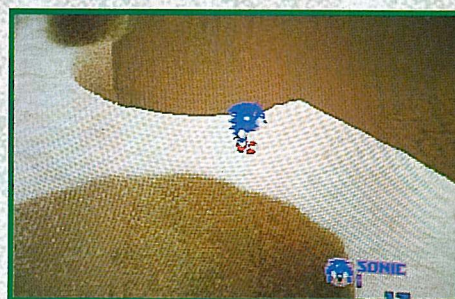
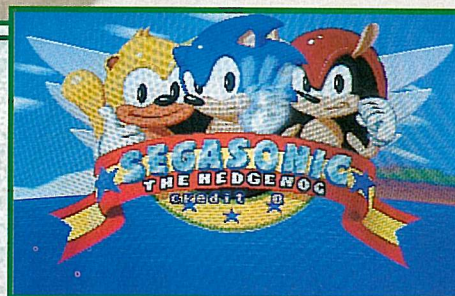
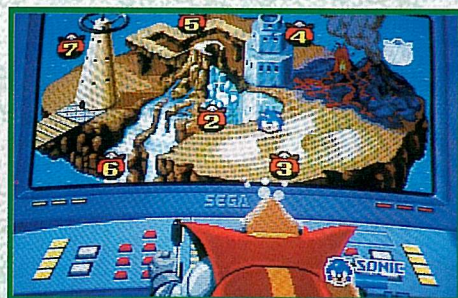


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

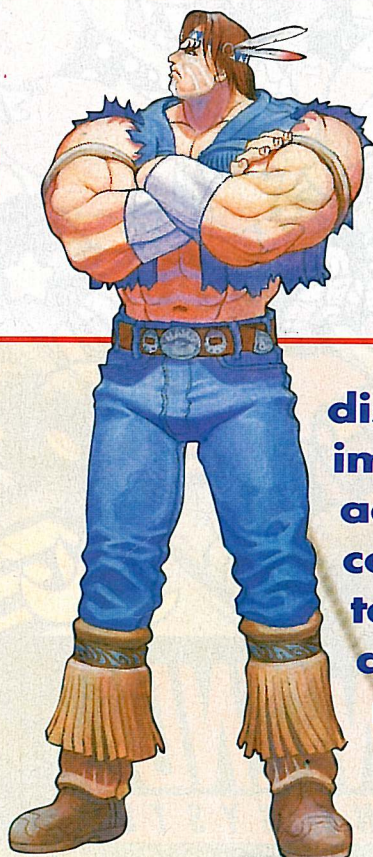
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SEGASONIC (SEGA)



Parece mentira que Sonic, tan conocido por ser la mascota oficial de Sega para sus consolas, no hubiera aparecido antes por alguna de las recreativas de la compañía nipona; eso sí, su estreno ha sido de gala. Robotnik ha ideado algún malévolo proyecto para acabar con nuestro erizo preferido, y aguarda agazapado en su isla al momento más adecuado para llevarlo a cabo. Sonic y sus dos nuevos amigos han decidido echar abajo su plan.

IMPORTACIONES 'MADE IN JAPAN'

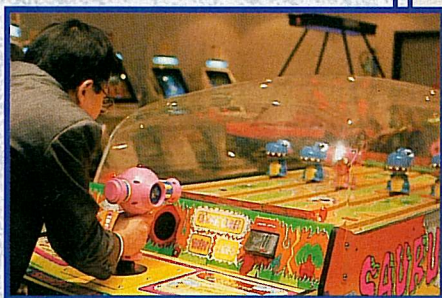


Los amantes de las consolas deben esperar pacientes la llegada de cartuchos nipones, mientras que los aficionados a las recreativas

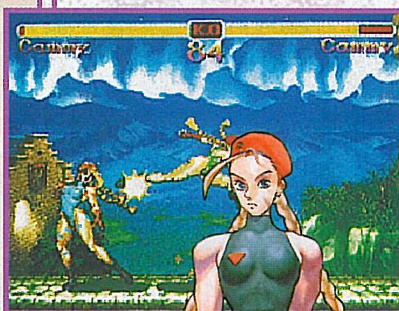
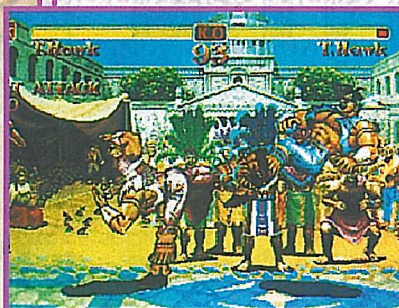
disfrutan de un canal de importación diferente que les acerca la tecnología oriental con mayor celeridad. Aquí tenéis algunos de los juegos que ya han pasado nuestras fronteras.

MAQUINAS ANTI-STRESS

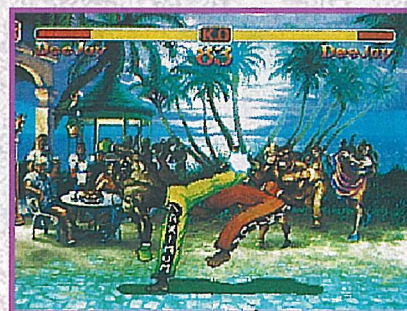
A los japoneses les encanta liberarse de las tensiones y de los problemas cotidianos de trabajo con este tipo de máquinas, en las cuales deben golpear a unos pobres cangrejos con un gran mazo, o destrozor dinosaurios con una pistola láser. Se les ocurre cada cosa...



SUPER STREET FIGHTER II (CAPCOM)



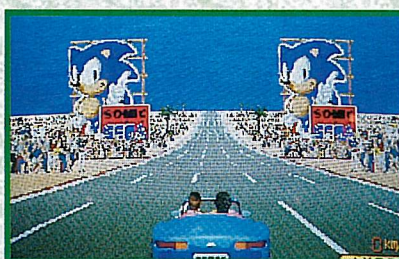
Si STREET FIGHTER II fue uno de los mayores éxitos en la historia de los recreativos, SUPER STREET FIGHTER II es la culminación en máquinas de lucha. Básicamente es el mismo juego, pero los gráficos han sido mejorados en los personajes, fondos y marcadores. Además, han añadido una preciosa animación al comienzo, y cuatro nuevos luchadores: la inglesa Cammy, el mexicano T. Hawk, el jamaicano Dee Jay y, proveniente de Hong Kong, Fei Long.



OUTRUNNERS (SEGA)



Para muchos, el juego OUT RUN original fue el mejor simulador de coches en recreativa. La técnica avanza que es una barbaridad, y con el tiempo ha sido superada no sólo por otras recreativas, sino también por su hermana menor, OUTRUNNERS, que combina magníficos gráficos con la posibilidad de elegir ocho coches diferentes.



BATTLE RACE (BANPRESTO)



Aunque no son conocidos en España, en Japón los Kamen Riders son populares desde hace tiempo. En BATTLE RACE debemos acompañar a estos simpáticos personajes a través de unas singulares carreras de motos.

■ Agradecemos la colaboración de MEGAPARK (Centro Comercial Gran Manzana -Alcobendas-).

CONVIERTE LA VELOCIDAD

SCORCHER

6X6



REGALAMOS *
Pasa
a la acción.
¡Hay 10 bólidos
esperando
tu cupón!
10 COCHES, A DISTANCIA *

*Bases del concurso depositadas ante Notario.

AD EN ESPECTÁCULO

**¡PASA
A LA ACCIÓN!**

Tantas horas practicando
con los simuladores
de los videojuegos, te
habrán convertido en un
mago de los reflejos.

¡Ha llegado el momento de
ponerlos a prueba con el nuevo
Turbo Scorchers 6x6 de Tyco!. Un
vehículo futurista de seis ruedas,
veloz en carretera y con una increíble
tracción en todoterreno. ¡Capaz de dar
giros de 360° a toda velocidad!.
Además, viene con el pack de baterías
de 9,6V y el cargador.
No le des más vueltas. ¡Y pasa a la
acción!

**9,6V
Potencia**

**RADIO
CONTROL TYCO**



SUPER VELOZ!



GIROS DE 360° A TODA VELOCIDAD



MEGA POTENCIA!



Si quieres participar en el sorteo de los 10 coches de Tyco Radiocontrol, no te cortes.
Recorta este cupón y envíalo antes del 30 de enero de 1994 con tus datos a:
TYCO TOYS ESPAÑA, S.A. Apartado de correos 93038. BCN 08080

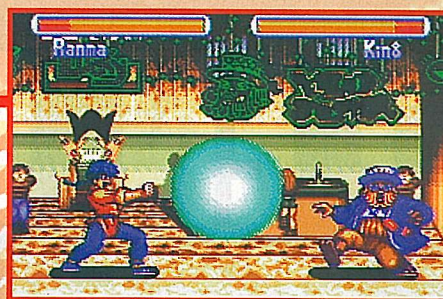
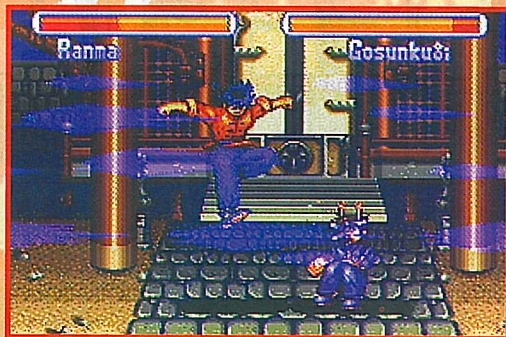
Nombre _____
Apellidos _____
Dirección _____
Población _____
Teléfono _____
C.P. _____

TYCO

SUPER NINTENDO



Este cartucho es un auténtico culebrón repleto de líos y enredos propios de una telenovela sudamericana. Pero esta trama, capaz de hacer reír al más serio de los mortales, esconde un típico arcade de lucha, extraído directamente de uno de los cómic más populares de Japón.



Explicar en pocas palabras el argumento de RANMA 1/2, o RANMA NIBUNNOICHI como se llama originalmente, es casi imposible. La historia comienza durante un viaje por China. Los luchadores Genma Saotome y su hijo Ranma deciden ir a entrenarse a la Tierra Maldita de los Mil Lagos, un legendario conjunto de charcas en las que se encierran mil maldiciones. Sin hacer el menor caso a las advertencias de los aldeanos, Ranma y Genma se lanzan a la lucha y el padre cae a una de las charcas, la de la trágica leyenda del Panda Ahogado. Acto seguido, un enorme panda, que no es otro que el propio Genma, emerge de las aguas y arroja a Ranma a otro pequeño lago, protagonista de la truculenta historia de la Doncella Sumerjada. Ranma vuelve a la superficie en cuestión de segundos; pero ha sufrido una extraña mutación: se ha convertido en una chica. Sólo el agua caliente es capaz de devolverles a su estado normal,

RANMA 1/2

LA LEYENDA DE

RANMA (CHICA)



El agua fría convierte a Ranma en una chica, lo que le da muchos quebraderos de cabeza, más aún si Happosai está cerca. Pierde en fuerza y resistencia, pero gana en agilidad y rapidez.



RANMA (CHICO)



Bajo la atenta mirada de Genma, su padre, el joven Ranma se ha convertido en un fornido luchador (siempre y cuando no toque el agua fría), que combina a la perfección agilidad y fuerza.



pero una gota de agua fría, una sola, basta para que la maldición vuelva a hacer efecto.

El enredo está servido, ya que Ranma está prometido a Akane, hija de Sum Tendo, amigo y condiscípulo de Genma. El resto os lo podéis imaginar: líos, confusiones y mucho sentido del humor componen un cuadro que completan el resto de personajes. Ryoga es un seguidor del kárate que también ha sido víctima de un conjuro: el agua fría le convierte en un peque-

EL PRIMER RANMA



Aunque en su lanzamiento occidental el juego ha recibido el nombre de RANMA 1/2 a secas, lo cierto es que este cartucho constituye, en realidad, el segundo arcade de lucha protagonizado por Ranma Saotome en la Super Nintendo. La primera parte, también cortesía de NCS y Masiya, mantiene el mismo desarrollo que su segunda entrega, aunque supera a esta en jugabilidad y en la calidad de sus gráficos.



SHAMPOO (BAMBOU)



Su odio hacia Ranma-chica sólo es comparable al amor que siente por Ranma-chico, lo que la enfrenta a Akane. Tiene el potencial de combate de una amazona, capaz de convertir su cuerpo en un arma perfecta.



LOS MIL LAGOS

AKANE (ADELINE)

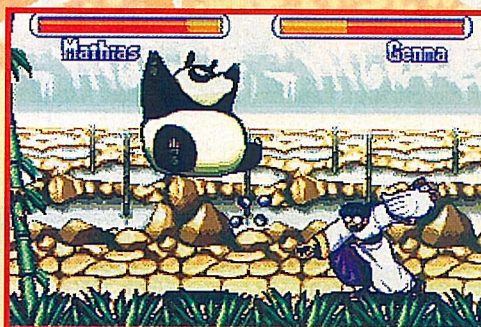


La novia de Ranma es una marimacho cuyas aficiones son romper ladrillos y cuidar de su cerdito. Ama a Ranma y mantiene a raya a las que le pretenden. Le favorecen los combates cuerpo a cuerpo por la potencia de sus puños.



ño cerdo, de nombre P-Chan, que es la mascota de Akane, de la cual está, además, enamorado. Shampoo es una joven china que odia a Ranma-chica, pero que ama a Ranma-chico. Por último, Mousse es un chino con 192 dioptrías en cada ojo y que se desvive por Shampoo. Sin comentarios.

Con estos personajes, sacados de la mente delirante de Rumiko Takahashi, una de las autoras de cómic mas célebres de Japón, NCS/Masiya ha creado la variante más des-



GAMBLING KING



El sueño de Heracleio Fournier: un naípe vivo y coleando que tima a los niños con cartas trucadas, dados falsos y fichas de Majhong explosivas. Compensa su torpeza en el salto con golpes especiales.



GENMA SAOTOME



El padre de Ranma se ha transformado en un descomunal oso panda cuyas aspiraciones en la vida son ganarle a Sum al ajedrez y engullir bambú como un loco. No es muy ágil pero conoce mil triquiñuelas.



madrada y alucinante de los juegos de lucha jamás imaginada. Olvidad la patada huracanada de Ken o la onda Kamehameha de Son Goku. Lo que se lleva en RANMA 1/2 son los lanzamientos de huevos explosivos, el reventón de callos con mazos de 3 toneladas o el cariñoso abrazo de un panda de 200 kilos. Todo con un sentido del ritmo endiablado, en el que sólo el ataque de risa podrá impedir que Ryoga deje de convertirse en un cerdo o el viejo Happosai ceje en su empe-

PANTYHOUSE TARO B



Un poco de agua y el espectáculo está servido. Pantyhose cambia su condición humana por la de un gigantesco minotauro alado, amante de la fuerza bruta y las embestidas.



MAS RANMA POR FAVOR

Debido a su gran popularidad en Japón, la creación de la señora Takahashi ha aparecido en varios formatos más, aparte de *Super Nintendo*. Estas versiones son totalmente inéditas en nuestro país y no parece muy posible que vayan a llegar, de momento, de un modo oficial. Aquí tenéis tres ejemplos.

GAME BOY



TURBO DUO



MEGA CD



PANTYHOSE TARO A



Este muchacho de frágil aspecto es un luchador muy experimentado que esconde un gran secreto.

Gracias a su faja mantiene a raya al contrario, al tiempo que ejecuta su patada aérea.



UN NUEVO LUCHADOR

Uno de los personajes mas carismáticos de RANMA 1/2 es el viejo Happosai, mas conocido en la serie de televisión como maestro Chun. Este viejo verde, aficionado a robarle la ropa interior a las chicas, también está incluido dentro de los luchadores que se pueden elegir, aunque sólo mediante un truco. Selecciona el modo de dos jugadores y elige los luchadores normalmente. En la pantalla de selección del escenario de la lucha, pulsa a la vez los botones X, A y R en el pad número uno. Aparecerá una pantalla gris donde, además de elegir escenario y contrincante, podrás seleccionar a todos los guerreros del juego, incluido Happosai.

GAME LEVEL	NORMAL
STAGE	HAPPOSAI
CHARACTER	HAPPOSAI
PLAYER	HUMAN
MOVE RATE	80
JUMP RATE	80
ATTACK RATE	60
DEFENCE RATE	60
SPECIAL RATE	45



RYOGA



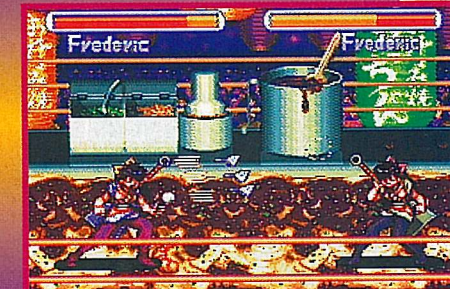
Es el amargado del grupo y no es para menos. Además de su pésimo sentido de la orientación, sufre la maldición del agua fría que le transforma en un cerdo, mascota de Akane, a la que ama en silencio.



UKKYO KUONJI



Tercera en discordia por el amor de Ranma, es una maestra en el manejo de la pala que usa como escudo y arma. Gran cocinera, utiliza hábilmente los cuchillos y las especias, arrojándolos a sus rivales.



RANMA 1/2

MOUSSE (MATHIAS)



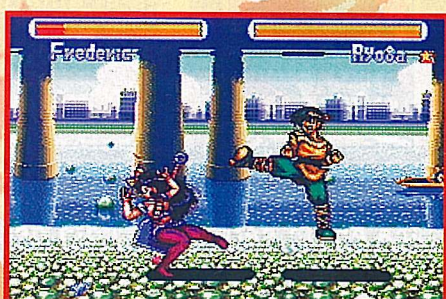
Está enamorado de Shampoo. De sus mangas salen todo tipo de armas, incluso orinales asesinos. Ve menos que un gato de escayola, pero resulta casi invulnerable con algunos ataques especiales.



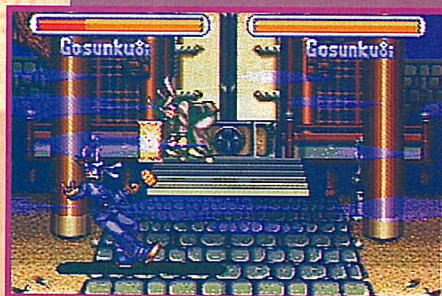
ño por robarle la ropa interior a Shampoo. Un festival de golpes, voces digitalizadas y un sinfín de carcajadas. Con unos gráficos que quitan el hipo y un sonido técnicamente perfecto, RANMA 1/2 es uno de los mejores juegos de lucha que han aparecido para la consola Super

Nintendo. Es un cartucho con estrella y aroma a triunfador que hará furor entre los amantes de los cómic y de los juegos de lucha. Para los amantes de la serie, se hace totalmente necesario: un lujo que no puedes dejar pasar. ▲

NEMESIS



HIKARU GOSUNKUGI



Es un individuo de lo más macabro, que disfruta de los paseos nocturnos por el cementerio mientras charla con las ánimas. Gran entendido en vudú, no le importa invocar al más allá para ganar un combate.



OCEAN
(NCS/MASIYA)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 13
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

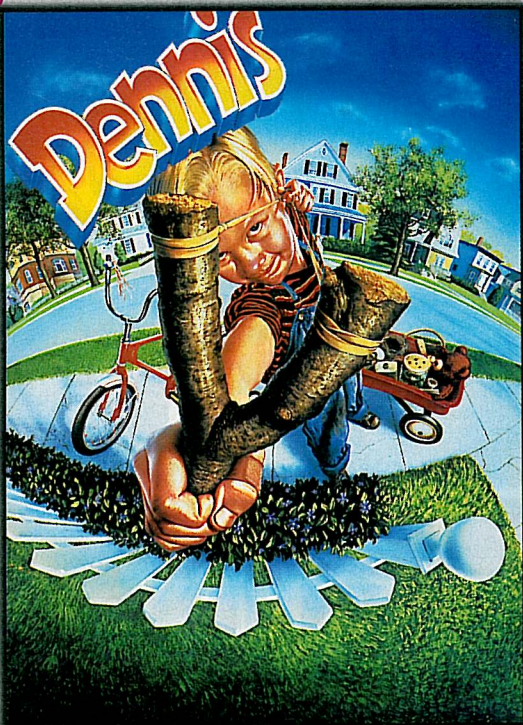
GRAFICOS 92
MUSICA 90
SONIDO FX 82
JUGABILIDAD 93

- Es un soplo de frescura y buen humor.
- Los protagonistas son fieles a la obra de Takahashi.
- Sprites y perfectos movimientos.
- Llaves especiales para morirse de risa.
- Ocean ha cambiado nombres del original.
- Que nadie traiga oficialmente la primera versión.

TOTAL 93

RANMA 1/2 es uno de los mejores ejemplos de cómo se debe transformar un buen cómic en un videojuego divertido, espectacular y perfectamente realizado.

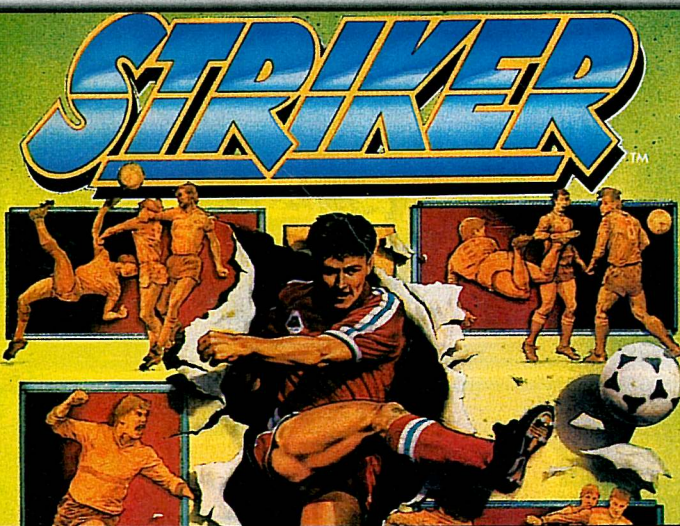
VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo
y GameBoy



Disponible en Super Nintendo,
GameBoy y PC



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

JURASSIC PARK™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR. NUTZ ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.

Arcadia
software, s. a.

GODS™



Disponible en Super Nintendo

ARCUS ODYSSEY



Disponible en MegaDrive

TRODDERS



Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo
y PC

RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakukan, Kitei, Fuji Television.
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUS ODYSSEY ©1993 Lancel

Arcadia
software, s. a.

Disponible en GameBoy

STAR TREK
THE NEXT GENERATION



OFFICIAL
GAMEBOY
GAME PACK

ABSOLUT
ENTERTAINMENT

Official
Nintendo
Seal of Quality



Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo

STAR
THE
**EMPIRE
STRIKES BACK**
WAR



Disponible en Super Nintendo

JIM POWER 3D ©1993 London
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & ©1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation
es una marca registrada de Paramount Pictures. ABSOLUT es un logo autorizado. Juego ©Absolute Entertainment,
Inc. Todos los derechos reservados.
COOL SPOT™ ©Virgin Games Ltd. ©Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identi-
ficarán productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos
los derechos reservados.
SUPER EMPIRE STRIKES BACK™ © del Juego 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una
marca registrada de Lucasfilm, Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos
los derechos reservados. Usada bajo autorización.

Arcadia
software, s. a.

MEGA DRIVE



GAUNTLET IV



UN JUEGO CON HISTORIA



Han pasado ya ocho años desde que GAUNTLET, el primer juego con acción simultánea para cuatro jugadores, viera la luz en una recreativa de la mano de Atari. Ahora aparece una copia exacta a la versión original para Mega Drive. Cuatro personajes aúnan sus poderes para salir con vida de interminables laberintos.

Los protagonistas poseen cualidades bien definidas. El hechicero Merlín tiene un gran poder de disparo y mucha potencia para usar las pociones mágicas, aunque es lento en sus movimientos. El duende Elf es rápido y efectivo con los hechizos. El guerrero Thor es la fuerza por excelencia, pero poco afortunado con la magia. La valquiria Thyra es la más equilibrada en

BONUS

Cada cinco niveles hay uno de bonus, donde dispones de 25 segundos para recolectar el mayor número posible de tesoros y salir. Si lo logras, cada tesoro será un factor de multiplicación.



MEDALLON

El medallón proporciona a su dueño invisibilidad momentánea. Imprescindible para pasar por sitios atestados de contrincantes.



LADRONES DE POCIONES

La primera vez que aparece, el ladronzuelo aprovechará para robarnos uno de nuestros objetos. Un disparo a tiempo puede evitarlo; la recompensa será su tesoro. Por el contrario, si no somos lo suficientemente rápidos, el ladrón hurtará una de las pociones. Si le disparamos en su huida, desaparecerá dejando una poción normal.



fuerza, rapidez y poder mágico. Distintos enemigos pueblan los reovecos de cada mundo. Fantasmas, demonios, hechiceros que se hacen invisibles, duendecillos, trolls y otros seres están también atrapados en los laberintos.

GAUNTLET IV es, en realidad, cuatro juegos en uno: la versión arcade, idéntica a la recreativa; Record Mode, con tabla de estadísticas al



TOTAL

88

GRAFICOS

79

MUSICA

82

SONIDO FX

88

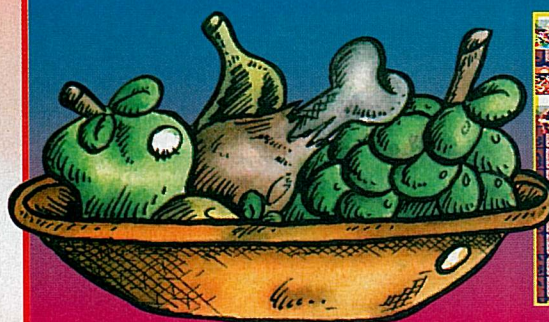
JUGABILIDAD

92

Es extraño que un juego legendario e histórico pueda soportar con éxito las comparaciones con programas actuales. Pero, indudablemente, el que tuvo, retuvo.

COMIDA PARA CASI TODOS

La vitalidad de nuestros personajes disminuye a medida que pasa el tiempo. La única forma de reponerla es gastar algún crédito o encontrar comida de dos formas: en un tarro de color naranja, que puede ser destruido por disparos, o en una cesta de comida indestructible.



GAUNTLET IV



LA MUERTE

Sin duda, este personaje es el más odiado de todo el bestiario del mítico GAUNTLET. Invulnerabilidad y acoso a corta distancia son sus cualidades más temibles. Este desagradable individuo no nos dejará en paz hasta que nos haya restado una valiosa cantidad de energía, momento en el que desaparecerá para siempre. Las únicas armas contra la Muerte son la rapidez y la sabia utilización de los, a veces molestos, teletransportadores, que nos trasladarán a otros puntos de la fase.



POCIONES

Es preferible soltar las pociones mágicas que dispararlas, ya que, en este caso, el poder se atenúa. La escala de poder mágico en los personajes se mantiene al disparar.



TRUCO DE COMBATE

Si en los pasillos y corredores del juego colocáis un jugador delante del vuestro, podréis arrastrarle contra grandes grupos de enemigos sin sufrir daño alguno.



final de cada nivel; el modo Quest, aventura con un desarrollo parecido a los juegos de rol; y Battle Mode, cuya gracia reside en encontrar la salida antes que el resto de jugadores. GAUNTLET fue el precursor de muchos juegos de Dragones y Mazmorras. La música, los efectos sonoros, los gráficos y la estructura de los laberintos son calcados al original. ▲

M. DE LUIS



SALIDA

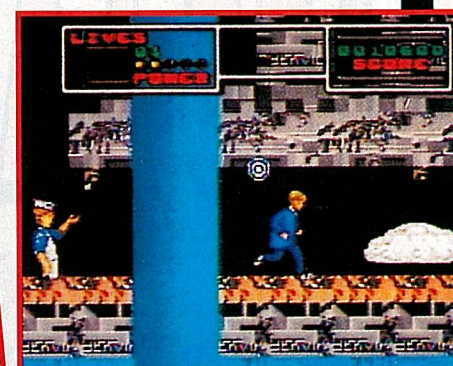
Si esperas, sin moverte ni disparar, a que tu energía disminuya en 100 puntos, los muros se convierten en salidas. Si haces lo mismo con diez puntos de energía, las puertas se abren.



HOME ALONE²™

LOST IN NEW YORK

Adivina quién está solo esta noche... Pero esta vez será en la mayor metrópolis del mundo: ¡la ciudad de Nueva York! Ayuda a Kevin McCallister en su última comedia de aventuras. Esta vez, Mary y Harry traen refuerzos para echarle el guante al mocoso que les envió a la cárcel. Como Kevin, deberás recoger juguetes y objetos de todas clases y arrojarlos a tus oponentes para dejarlos fuera de combate.



T•HQ International

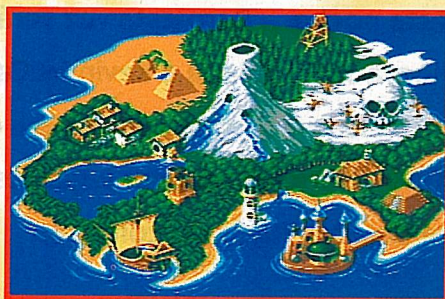
NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. ©1991 NINTENDO. "TOY HEADQUARTERS™" AND "T•HQ™" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF T•HQ, INC. HOME ALONE 2™ AND ©1992 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

MEGA DRIVE



PUGGY



Tiene forma de pera pero, en realidad, es un alienígena perdido que quiere encontrar su nave para regresar con los suyos. Sin embargo, su camino se encuentra lleno de espinas (17 fases y 51 niveles para ser exactos). Este nuevo héroe, en apariencia pesado y fondón, debe esquivar a los mapaches y a sus amigos a través de un mundo hostil y pinturoso. Seis guardianes y diez niveles secretos jalonan el itinerario que conduce a la ansiada meta. Para llegar a ella, este juego, mezcla de plataformas y puzzle, exige grandes dosis de reflexión.

En su camino, el protagonista tendrá que escabullirse de más de cien peligrosas criaturas y contará con el inestimable apoyo de más de 40 objetos con los que puede

¡ES LA REPERA!

LOS CORAZONES



Efectivamente, como en el resto de los juegos, los corazones sirven para dar vida. Sólo hay una pequeña particularidad: para conseguir una prolongación extra debéis salir del nivel con el corazón entre las manos.

LAS PISTOLAS

Las hay de varios tipos pero todas sirven para lo mismo; es decir, eliminar contrarios, desde fantasmas a mapaches, pasando por pirañas.



CUBIERTOS

Al cogerlos y pulsar el botón A se inflan y Puggsy puede utilizarlos para salvar precipicios o alcanzar lugares a los que no puede acceder con un salto.



LAS OLLAS

Sirven para hacer pociones —el huevo combina a la perfección con el paraguas— o para que te subas a ellas y evites quemarte en el fuego.



LOS TELETRANSPORTADORES



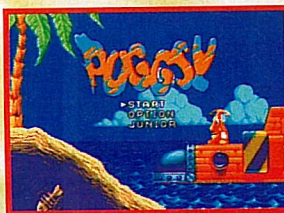
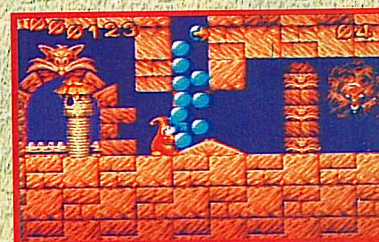
Son de una utilidad imponderable ya que, gracias a ellos, serás capaz de recoger objetos que te son necesarios y que, de otro modo, jamás podrías alcanzar por el inaccesible lugar que ocupan en la pantalla.

trepar o utilizar a modo de peldaños para construir columnas. Puggsy se aventura en la ciudad, donde los mapaches son enemigos implacables; el agua, con pirañas pertinaces; el campo, las cuevas y en alguna que otra mina, donde un buen uso de la dinamita es determinante. El mapa se va abriendo conforme avanzamos en el juego, pero no olvides que eres tú quien decides pasar al siguiente nivel o retroceder; puesto que Puggsy, si no recibe la orden conveniente, volverá a aparecer en el último que hayas superado. Recuerda que los objetos de los enemigos pueden volverse en su contra y que, sobre todo los jefes, son vulnerables con sus armas.▲

MERCHE GARCIA

LAS BOLAS

Suelen ser ligeras, lo que nos permite saltar con mucha elasticidad. Con una en la mano, Puggsy no gana peso.



TOTAL

91

GRAFICOS

96

MUSICA

92

SONIDO FX

89

JUGABILIDAD

94

Un excelente programa que combina a la perfección tres elementos mágicos en un cartucho: la aventura, las plataformas y la reflexión.



LOS COFRES



Los hay que tienen monedas y otros que suponen una gran ayuda. Si cuando los abres salen estrellitas, presta mucha atención porque entre ellas aparecerán las siluetas de los objetos imprescindibles para superar la fase.

MEGA DRIVE



WIZN'LIZ



Wiz y Liz, dos magos, necesitan a los wanbbits, unos animales semejantes a los conejos, para realizar sus trucos. Sin embargo, un hechizo dispersó estas criaturas en lejanos y desconocidos mundos. Los protagonistas deben unir todo su ingenio para devolver a estos seres a su hábitat original. La misión se desarrolla en seis niveles, cada uno de los cuales se compone de un enemigo final y ocho mundos. Las fases se completan formando, con las letras lanzadas por los wanbbits, la palabra mágica que rompe el hechizo. Tras realizar esta tarea, el mago debe salvar a los animales y buscar la salida hacia su campamento antes de que el tiempo fijado concluya.▲

DOS JUGADORES

La opción de dos jugadores es la más divertida que ofrece el cartucho. En este modo, ambos magos tienen que luchar por ser el primero en salvar a los wanbbits del color que le corresponda. El vencedor final es aquel que alcance en primer lugar el doble más uno de los puntos a los que se fija el reto.



VELOCIDAD MAGICA



TOTAL

77

GRAFICOS

77

MUSICA

77

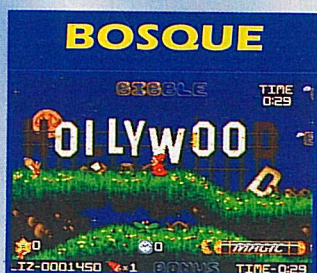
SONIDO FX

75

JUGABILIDAD

76

Si hubiese que definir con una sola palabra la principal virtud de este cartucho, esa sería rapidez. La opción para dos contrincantes resulta más divertida que la individual.



CUANDO QUIERAS.

Mañana, tarde y noche.

DONDE QUIERAS.

Tierra, mar o aire.

Campo o ciudad. Donde
vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.

COMO QUIERAS.

Solo, en pareja
o hasta cuatro
amigos juntos.

CUANDO QUIERAS

Ahí tienes tu GAMEBOY,
el número uno en la lucha
contra el aburrimiento.

Con juegos top en diversión
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.

Nunca tanta
diversión
ocupó tan
poco espacio.

DONDE QUIERAS

COMO QUIERAS



AHORA DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



GAMEBOY™

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA, S. A.
Pº de la Castellana, 39 - 28046 MADRID

MEGA DRIVE



DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE

LA UNION HACE LA PIEDRA

Esta adaptación del PUYO-PUYO llega a Occidente con el nombre de **DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE** y ha cambiado la fauna japonesa del cartucho por un nuevo mundo de personajes, encabezados por el mismísimo Sonic. El objetivo es idéntico en ambas entregas: juntar cuatro fichas del mismo color para conseguir que desaparezcan antes de alcanzar el tope de la pantalla. En todo momento, debes enfrentarte a un rival y tienes que tener la suficiente

habilidad para conseguir acumular piezas en la pantalla del contrario. Por tanto, cada vez que alcances tu cometido, una piedra transparente caerá en la pantalla del contrincante, complicando enormemente el desarrollo de sus evoluciones. Cuantas más combinaciones logres, mayor será el número de obstáculos para tu adversario. Las opciones del cartucho son diversas: entrenamiento,



partida en el punto donde abandonaste la última. Este cartucho destaca fundamentalmente por su gran jugabilidad, que asegura momentos plenos de diversión. ▲



TOTAL

82

Si te apasionó TETRIS y viviste grandes momentos con COLUMNS, éste es tu cartucho. Su gran calidad y su enorme jugabilidad te aseguran diversión sin límites.

GRAFICOS

75

MUSICA

82

SONIDO FX

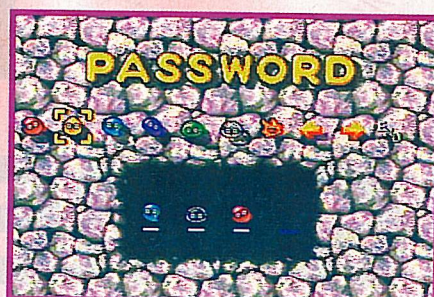
78

JUGABILIDAD

90



donde podrás adquirir más destreza; dos jugadores, donde podrás seleccionar el nivel de dificultad y que constituye la alternativa más entretenida; y la posibilidad de optar por los passwords para comenzar una nueva





Dungeons & Dragons[®] GAME

**¡El juego de rol
más popular del mundo!**

¿Quieres conocer un mundo fantástico, lleno
de dragones, castillos, magia y diversión,
donde TU crearás tus propias aventuras?



Con **DUNGEONS & DRAGONS[®]** un mundo
de fantasía se hará realidad.

¡El juego de moda!

Para recibir más información sobre el extraordinario mundo del rol y del amplio universo **DUNGEONS & DRAGONS[®]**
rellena este cupón y mándanoslo. ¡Te espera una grata sorpresa!

© 1992, 1993 TSR Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS & DRAGONS[®]
y D&D[®] son marcas registradas por TSR, Inc. El logo TSR es una marca registrada
por TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.



NOMBRE: _____

APELLIDOS: _____ EDAD: _____

POBLACION: _____ CODIGO POSTAL: _____

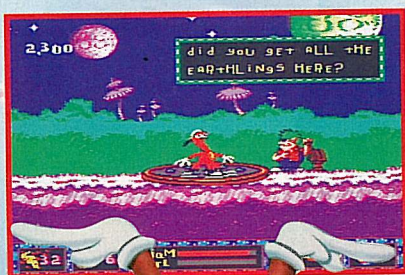
Envía este cupón a: **BORRAS PLANA, S.A.** Apdo. 8 - 08301 MATARO - REF. MK ROL

MEGA DRIVE



ToeJam & Earl

PANIC ON FUNKOTRON



En 1991, un juego de ambiente rapero, perspectiva isométrica y protagonizado por dos extraños personajes irrumpió de forma contundente en el mercado. Su nombre era TOE JAM & EARL y, aunque no alcanzó la popularidad del SONIC, se convirtió en un clásico para *Mega Drive*.

Pero en 1993 las cosas han cambiado, y los creadores del mito TOE JAM & EARL, la compañía JVP, están dispuestos a retomar la historia de su primer arcade, esta vez con 16 megas y explotando un poquito más las capacidades de nuestras *Mega Drive*.

En este nuevo episodio interplanetario han cambiado los elementos de la invasión; ahora son recalitrantes turistas terrícolas los que visitan los territorios de estos dos

LA JAURIA HUMANA

¡SHAKA, BOOM, CLAP!



Este individuo de aspecto festivo y bonachón retará a cualquiera de nuestros personajes a una curiosa prueba de retención y oído musical. Una vez escuchado su patrón de batería, tendremos que repetirlo con los botones A, B y C de nuestro pad. Original y muy divertido.



BUSCANDO QUE ES GERUNDIO



Escondidos en cualquier lugar de Funkotron encontrarás a los preciados seres humanos que hay que capturar para pasar a la siguiente fase. Sitúate delante de los curiosos objetos y pulsa abajo. ¡Sorpresa! Además de seres humanos hallarás letales neumáticos y papeleras o una jugosa comida.



ALCANTARILLAS

Las húmedas alcantarillas esconden humanos y una buena cantidad de ítems. Para introducirte en ellas pulsa abajo y fuego.



extraterrestres. La misión de Toe Jam y Earl es buscar a esos pesados terrícolas, reduciéndolos a pequeñas jaulas-prisión para devolverlos a su lugar de origen. TOE JAM & EARL 2 ha cambiado la perspectiva isométrica de la primera entrega por un vistoso y menos limitado mapeado horizontal, con variados y suaves *parallax*, escenarios gigantescos, precisas animaciones y un colorido sobresaliente. Atención al escenario de las flores de la segunda fase. Dentro de las características audio del juego os diremos que la banda sonora de TOE JAM & EARL 2 utiliza los compases y acordes de la primera parte, pero suficientemente actualizados a nuestra época musical: más batería y ritmo para el cuerpo.

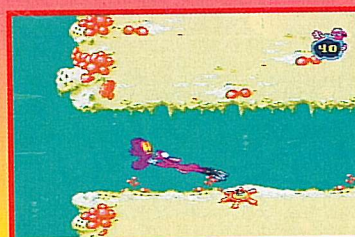
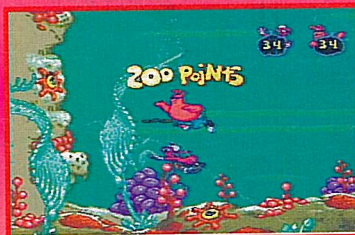
EL RETORNO

Esta bonita nave se encargará de llevar a los humanos enjaulados por Toe Jam & Earl a su lugar de origen. La tierra les espera.



BAJO EL MAR

En las plácidas y populosas aguas de Funkotron se sigue desarrollando esta fase del juego. Atención a la bella fauna marina y a los peces-globo, que repondrán las exiguas reservas de oxígeno de que disponen nuestros amigos.



BONUS 1

Unas puertas psicodélicas conducirán a nuestros amigos a vertiginosas e impecables fases de bonus. El curioso efecto gráfico que sufren los protagonistas en esta zona del juego merece una mención especial.



BONUS 2

Toe Jam & Earl tendrás que realizar todo tipo de piruetas sobre esta cama elástica de espuma. Dependiendo de la habilidad, los jueces serán más o menos bondadosos. Confiamos en tu buen hacer en el mundo de la gimnasia.



TOE JAM & EARL

CON PAUSA

Al pulsar la pausa, aparecerá un pequeño menú con tres opciones diferentes. Con el botón A, un escáner nos dirá la ubicación de los enemigos; pulsando el botón B, realizaremos un ataque, y con el botón C, activaremos un triturador que empaquetará a todos los humanos.



LA CASA

Todo tipo de personajes pueblan estas bucólicas viviendas. Sus moradores nos informarán acerca del paradero de los humanos invasores.



Los efectos de sonido alcanzan una calidad más que sobresaliente al utilizar nítidos sampleados de genial factura, risas, saltos, voces, batería durante todo el juego. Son las ventajas de los 16 megas. Y no creáis que la cosa acaba aquí, porque Funkotron esconde mil secretos, fases de bonus, parquemetros trucados, mundos submarinos y pintorescos personajes que retan a nuestros amigos a memorizar complicados patrones de batería. JVP ha enriquecido los valores del primer TOE JAM & EARL poniendo en nuestras manos un completísimo arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos. ▲

PASSWORDS

Por cada dos fases completadas (doble visita a la famosa plataforma con muelle) tendremos acceso al bienaventurado y necesario password.



TOTAL

86

Gracias a sus 16 megas, este arcade nos ofrece unos gráficos perfectos, nítidos sampleados y cientos de simpáticos detalles.

GRAFICOS

92

MUSICA

80

SONIDO FX

90

JUGABILIDAD

84

LOS POSTES

Si activamos estos postes coloristas, unos curiosos mensajes de ayuda aparecerán en pantalla. Presta atención porque las informaciones son bastante importantes y te ayudarán a aprender las tareas básicas del juego.



POR PAREJAS

Igual que en el primer TOE JAM & EARL, existe la divertida y, en este caso, aconsejable opción de dos jugadores. De esta forma, nuestros dos protagonistas se repartirán a partes iguales las sorpresas, positivas y negativas, del juego.



EL JUEGO DE LOS
CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

Libera el poder

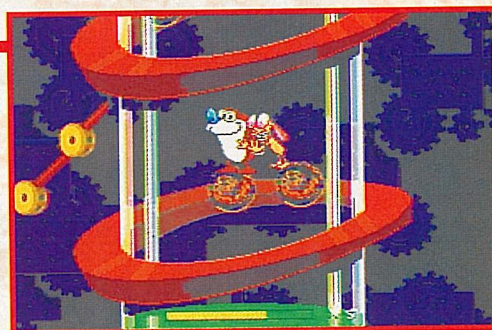


*“No te resistas al
desafio de **BARCODE BATTLER II**”*



TOMY

MEGA DRIVE

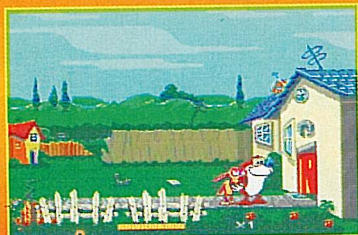


REN & STIMPY

EL JUEGO MAS CHALADO

EL VECINDARIO

La odisea de estos dos personajes comienza en el patio de su casa. Deben entrar en su domicilio para llegar hasta la nevera que esconde el primer componente del Mutant-O-Matic.



La cadena norteamericana de televisión Nickelodeon inició, hace dos años, la emisión de lo que parecía ser una serie más de dibujos animados: Ren & Stimpy. Por aquel entonces, los responsables de la emisora no eran conscientes de la bomba de relojería que tenían entre manos.

Los jóvenes estadounidenses tuvieron oportunidad de disfrutar con una serie en la que no se enseñaban los valores de la amistad o el amor fraterno; más bien era todo lo contrario. Presenciaban la dura existencia de Ren, un chihuahua muerto de hambre, y Stimpy, un gato tan gordo como estúpido, en un mundo deshumanizado, donde



EL ZOO

En el zoo de la ciudad Ren y Stimpy tendrán oportunidad de demostrar su capacidad estomacal en una curiosa demostración de un nuevo deporte: el vuelo con ventosidad.

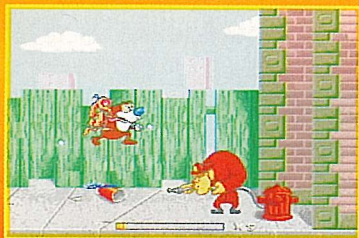


FASE 1

FASE 2

LA CIUDAD

Asfalto, cemento y cristal componen un paisaje tan desolador como habitual para los habitantes de las grandes ciudades. Aquí los camiones de basura son los reyes de la calle. Atentos a la espectacular persecución en tandem.



pisarle la cabeza al compañero es algo cotidiano. Ahora Sega nos hace revivir, vía *Mega Drive*, todo el corrosivo humor de esta emisión en un juego que, seguro, no ganará el premio de la Asociación de Padres, pero que ofrece seis fases llenas de una calidad gráfica alucinante. El argumento, para no variar, sigue la cretina línea de sus personajes y nos presenta a Ren y Stimpy en el momento en que diseñan un nuevo invento, el Mutant-O-Matic, con el que pretenden ganar el concurso científico de su pueblo. A través de las distintas fases deben recoger las partes del ingenio, mientras esquivan toda clase de peligros: abejarucos borrachos como cubas, bomberos psicópatas y demás fauna urbana.

LA PERRERA

Este complejo doméstico-penitenciario es un difícil laberinto. Todo el escenario aparece repleto de trampas y veterinarios más locos que una cabra. Ten mucho cuidado, sobre todo con los escapes de residuos tóxicos.



“NO HACEN FALTA MUCHAS PALABRAS PARA DEFINIR ESTE JUEGO. VALE CON QUE ES EL MEJOR PROGRAMA DE FÚTBOL DE TODOS LOS TIEMPOS. EL REY DEL DEPORTE REY.”

(Hobby Consolas)



LAS AFUERAS

Las afueras de la ciudad componen un espectáculo de lo más dantesco. Puede parecer extraño, pero en este vecindario conviven extraterrestres de medio metro con jilgueros borrachos; ni Fellini hubiese sido capaz de imaginar un escenario tan surrealista. El único medio de transporte en este paraje es un tandem con tracción a fuelle.



Al margen de las críticas recibidas por la serie televisiva, REN & STIMPY es, sin lugar a dudas, uno de los juegos de *Mega Drive* más divertidos y originales que podéis encontrar en estos momentos. Sólo falla en un aspecto: es demasiado simple en el nivel Easy, por lo que os recomendamos que sólo juguéis en los modos mas difíciles, para sacarle un mejor partido.

NEMESIS

UN GRAN ACIERTO

El juego ha sido programado por Blue Sky Software, autores de *LITTLE MERMAID* -ese pequeño monumento al aburrimiento- y del irregular *JURASSIC PARK*. La luz divina de la inspiración parece haber llegado a este equipo.



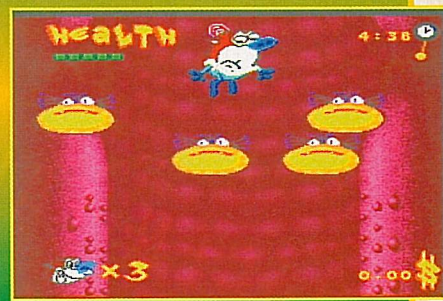
EL LABORATORIO

Una vez recogidas todas las piezas del Mutant-O-Matic, tan sólo queda conectarlo a la corriente. Pero no será tan sencillo como te parece, tendrás que esquivar las bombillas rotas y los cables pelados para ver en movimiento a tu creación.



FASE 6

VERSION SNES



UN JUEGO MUY EDUCATIVO

Uno de los detalles más destacados de REN & STIMPY es la cantidad de movimientos y golpes especiales de sus protagonistas. Con la combinación adecuada de botones podremos vomitar, eructar o soltar ventosidades, entre otras educativas actitudes.



TOTAL

82

REN & STIMPY es uno de los cartuchos mas locos y desmadrados que han aparecido en el mercado en los últimos meses. Un juego en el que prima la diversión ante todo.

GRAFICOS

84

MUSICA

80

SONIDO FX

82

JUGABILIDAD

82

Quickjoy

¡Los mejores accesorios a tu alcance!

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SN Program Stick

- Joystick de estilo arcade compatible Super Nintendo®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Botones de disparo adicionales a izquierda y derecha.
- Pad de botón de disparo orientable.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporando 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta con varias velocidades.
- Batería interna para las memorias.
- Cable de conexión de 240 centímetros de longitud.



SN Program Pad / SG Program Pad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporado.
- 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta.
- Cable de conexión de 240 centímetros de longitud.

SN Propad/SG Propad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Pad de 8 direcciones para controlar con los pulgares.
- 6 botones de disparo.
- Botones de disparo a derecha e izquierda.
- Modo de disparo dual (manual/automático).
- Función de movimiento ralentizado.
- Botones de selección y de comienzo.



© Nintendo y Super Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
© Sega y Sega Megadrive son marcas registradas de Sega.

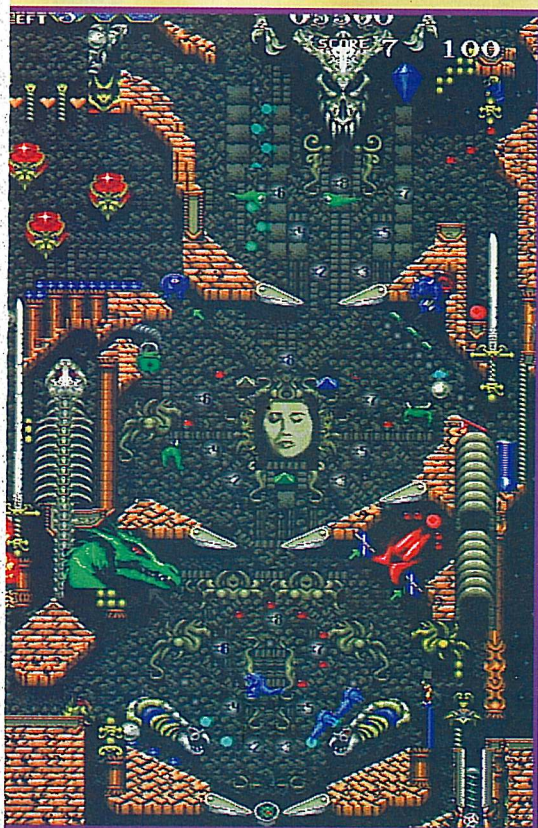
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

MEGA DRIVE



DRAGON'S REVENGE

EL REGRESO MAS ESPERADO



LAS PRESENTACIONES



Decir *pinball* para *Mega Drive* es hablar de *DRAGON'S FURY*. Tras el lanzamiento del primer juego de *pinball* para esta consola, aparece, un año después, la segunda parte de un cartucho que, en su tiempo, fue considerado un clásico. Nadie debe llevarse a engaño. **DRAGON'S REVENGE** no incorpora demasiadas novedades respecto a su predecesor; simplemente, mantiene el mismo estilo: un gigantesco tablero principal en scroll y varios tableros de bonus en pantallas individuales. Los gráficos son espectaculares (salta a la vista) y el diseño del soporte es bri-

llante. Tiene tres niveles de *flipper* diferentes, con dianas y un espectacular pasillo lateral en la parte izquierda de la pantalla. La respuesta de los mandos y la simulación del movimiento de la bola están tan bien recreados que parecen de verdad. La realización técnica de **DRAGON'S REVENGE** es casi perfecta. Los gráficos del tablero principal son extraordinarios y sirven para ambientar correctamente el juego. Los personajes han sido digitalizados y son de gran calidad. El resto de los gráficos posee unas cuidadas animaciones, dignas del mejor juego de bolas que tienes a tu disposición. ▲

HIGH SCORES	
SUPER JUEGOS	13.085.800
PETE ADAMS	12.123.000
JOE HITCHENS	9.031.100
STEVE KLEIN	4.400.400
JAY RYNESS	2.829.600



TOTAL

74

DRAGON'S REVENGE es similar a su predecesor. La realización técnica del juego es correcta y los niveles de bonus resultan bastante gratificantes a la vista.

GRAFICOS

72

MUSICA

75

SONIDO FX

76

JUGABILIDAD

80

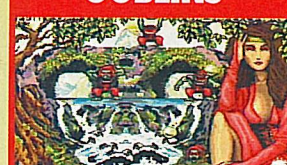
VOLCAN



CIENAGA



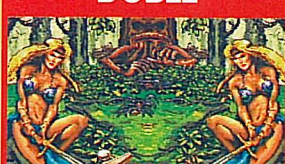
GOBLINS



NIDO DE AGUILA



DOBLE



CHICAS Y BONUS





SENSIBLE SOCCER HACE QUE OTROS JUEGOS SEAN TAN IMPORTANTES LOS PARTIDOS AMISTOSOS DE PRETEMPORADA.



"SENSI" ES EL MEJOR "SIMU" DE FÚTBOL AL QUE TE PUEDES ENFRENTAR.
¿Quieres el sistema del defensa escoba? Eso está hecho.
¿Quieres dos aleros? Hecho. **Dos veces.**

¿Quieres tener una línea de cuatro defensas delante de la portería? Hecho.
¿Quieres un partido entre el Real M y el AC? Hecho.
¿Quieres un partido entre el Naranjos de Arriba y Los Hombres Invencibles?
¡Vaya unas cosas que pides! Pero está hecho.

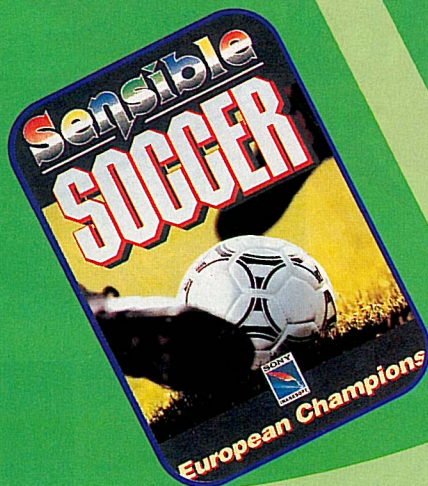
Puedes tener hasta 64 personas jugando, con la posibilidad de elegir entre 100 equipos de gran realismo. O puedes crear tus propios equipos para que participen en una competición creada por ti mismo.*
Todo esto con jugabilidad de "primera" y con un manejo del balón "maradonesco".

Puedes marcar goles espectaculares en el soleado San Siro, o ejecutar una entrada deslizando con el pie a la altura de la ingle del jugador contrario en el campo de fútbol municipal de Guadalajara, mientras caen chuzos de punta.

Puedes chocar esas cinco en casa, delante unos forofos que te adoran, o hacer un corte de manga después de que te han sacado la segunda amarilla en un partido fuera de casa.

SENSIBLE SOCCER NO TIENE SUSTITUTO.

*Sólo Mega Drive.



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992. 1992 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Ransgate Systems. All rights reserved. Master System, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.



Sensible
SOFTWARE

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO EST

SEGA MEGADRIVE

OFERTAS

688 ATTACK SUB
ABRAMS BATTLE TANK
ALIEN STORM
ALIASIA DRAGON
REGRESO AL FUTURO III
BUCK ROGERS
COLUMNS
CYBERBALL
DECAWACK
DICK TRACY
ESWAT
EA HOCKEY
FATAL REWIND
FERRARI GRAND PRIX
GALAXY FORCE II

GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE II
GYNOUG
HARD DRIVER
HERZOG ZWEL
INDIANA JONES III
KID CHAMELON
LAST BATTLE
MERC
MOONWALKER
MYSTIC DEFENDER
OUT RUN
PAPER BOY
RAMBO III

SHADOW OF THE BEAST
SIMPSONS
SPIDERMAN
STREET OF RAGE
STRIDER
SUPER HYDIDE
THUNDER FORCE IV
TOE JAM AND EARL
TOKI
TURBO OUT RUN
WONDERBOY III
WONDERBOY IN M.W.
WRESTLE WAR
ZERO WING

P.V.P.
2.995.-
Pesetas.



EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	GLOBAL GLADIATORS	7.990	SIDE POCKET	6.490
ATOMIC RUNNER	6.490	GEORGE FOREMAN	8.490	STREET OF RAGE II	6.990
BATTLE TOADS	7.490	JUNGLE STRIKE	9.990	STRIDER II	7.990
BUSSY	8.990	KICK OFF	7.490	SUNSET RIDERS	6.990
CAPTAIN PLANET	6.990	KING OF THE MONSTERS	5.990	SUPERMAN	7.990
CYBORG JUSTICE	6.990	LA SIRENITA	6.990	TINY TOONS	6.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MAZING WARS	7.990	TURTLES HYPERSTONE	7.990
FLASH BACK	9.990	WICKY & DONALD	6.990	X MEN	6.990



NOVEDADES

MEGADRIVE	PRECIO	MEGADRIVE	PRECIO	MEGA CD	PRECIO
THE FUNSTONES	7.990	ASTERIX	9.990	TERMINATOR	9.990
JURASSIC PARK	9.990	ALADIN	9.990	SONIC CD	9.990
FATAL FURY	7.990	SONIC SPINBALL	8.990	WING COMMAND	9.990
TECHNO CLASH	8.990	ROCKET NIGHT	7.990	HOOK	9.990
MORTAL COMBAT	9.990	GUN STAR HEROES	8.490	COBRA COMMAND	9.990
SHINOBII III	8.990	AGASSI	6.990	ROAD AVENGER	8.990
MIG 29	7.990	007 THE DUEL	7.990	FINAL FIGHT	8.990
RANGER	7.990	DRACULA	6.990	BATMAN RETURNS	9.990
ULTIMA SOCCER	8.990	ROBOCOP VS	8.990	PRINCE OF PERSIA	8.990
CHUCK 2	8.990	TERMINATOR	8.990	SHERLOCK HOLMES	8.990
LAST ACTION HERO	6.990	NHL HOCKEY 94	8.990		



• CONSULTAR PRECIO

CONSOLAS Y PERIFERICOS

MEGA ACCION 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET OF RAGE + SHINOBII + GOLDEN AXE + SONIC
MEGA PACK 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC
MEGA DRIVE + CONTROL PAD 17.990.- Pts.
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC 19.900.- Pts.
PRO ACTION REPLAY: MEGADRIVE 11.495.- Pts. • SUPER NINTENDO 10.995.- Pts. • GAME BOY 7.495.- Pts. • NINTENDO NISS 7.495.- Pts.
MASTER SYSTEM 7.995.- Pts.
PERIFERICOS SEGA: GAME GEAR: CARRY CASE 2.490.- Pts. • SINTONIZADOR TV. 13.900.- Pts. • MASTER GEAR CONVERTER 2.490.- Pts.
WIDE GEAR 2.490.- Pts. • FUENTE ALIMENTACION 2.190.- Pts. • GP CARGADOR + AUM. 7.500.- Pts.
CARGADOR BATERIAS 7.990.- Pts. • BATERIA RECARGABLE 8.990.- Pts. • MALETIN ATACHE 3.795.- Pts.
PLAY AND CARRY 3.195.- Pts. • CABLE GEAR TO GEAR 1.990.- Pts. • CABLE AUDIO/VIDEO 1.595.- Pts.
MEGADRIVE: POWER BASE CONVERTER 6.490.- Pts. • SOFT PAK 1.695.- Pts. • CADDY PACK 1.295.- Pts.
CONTROL PAD 2.595.- Pts. • ARCADE POWER STICK 7.900.- Pts. • STAR FIGHTER 2.195.- Pts.
MEGASTICK 4.690.- Pts. • MENACER + 6 juegos 11.900.- Pts. • STRIKER 4.325.- Pts. • CABLES
PROLONGADORES JOYSTICK 790.- Pts.
MASTER SYSTEM: SOFT PAK 1.695.- Pts. • CADDY PAK 1.295.- Pts. • CONTROL PAD 2.595.- Pts. • CONTROL PAD
1.590.- Pts. • PRO TOUCH 3.390.- Pts. • CONTROL STICK 2.590.- Pts.

COMPETITION PRO SEGA MEGADRIVE

P.V.P. **2.495** PTA.

Súper Juegos ⁹⁴ TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



SUPERNINTENDO

OFERTAS

TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990
ZEIDA	6.990
STAR WAR	8.990
W. LEAGUE BASKET	6.990

OFERTON
SUPER KICK OFF
4.990.- Pts.



EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	GOOS TROOP	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING ARTHUR	9.990	SUPER SMASH TV	8.990
B.O.B.	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BLUSY	9.990	LEMMINGS	9.990	SYVALION	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
CHESSMASTER	8.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	TOP GEAR	9.990
DESERT STRIKE	9.990	ROBOCOP III	9.490	TERMINATOR II	10.490
DRAGON LAIR	9.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TINY TOONS	10.490
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	SPANKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990
G. FOREMAN BOXING	10.990	SUPER MARIO WORLD	7.990	STREET FIGHTER II	9.990
GODS	9.990				



NOVEDADES

MEGADRIVE SN	PRECIO	MEGADRIVE SN	PRECIO	MEGA CD SN	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490
SUPER JAMES BOND	10.490	ULTRAMAN	8.890	ALIEN 3	10.990
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	11.990
STRIKER	11.990	ROBOCOP III	11.990	NBA	14.900
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	7.490	JURASSIC PARK	12.990
CYBEMATOR	10.590				



CONSOLAS Y PERIFERICOS

CONSOLA BASICA
18.900.- Pts.
CONSOLA + SUPER MARIO ALL STAR
27.900.- Pts.

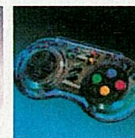
PERIFERICOS	PRECIO
SUPER NINTENDO SCOPE	9.990
BOISA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPER NINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT	2.395
PAD ANGLER	3.995



SUPER NINTENDO SCOPE



ANGLER



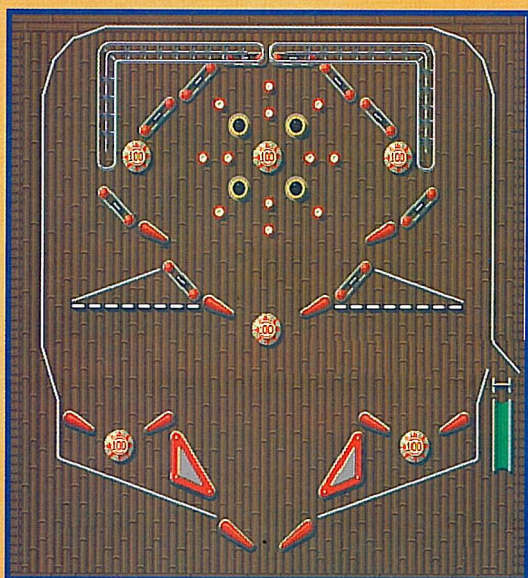
PAD TRANSPARENTE



MALETIN

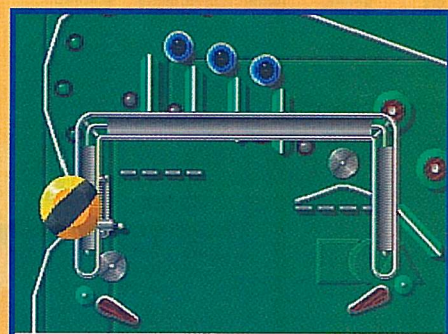


CONSTRUYALO USTED MISMO



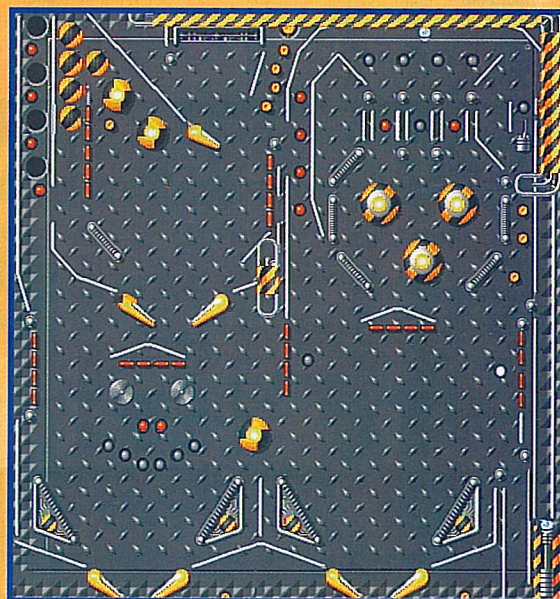
En una línea marcadamente diferente a la de DRAGON'S FURY llega el último trabajo de **Electronic Arts**. **VIRTUAL PINBALL** es un completísimo juego que incluye, además, la opción de poder contar con un equipo para la construcción de nuevos tableros.

Modificar, copiar y editar los doce ta-

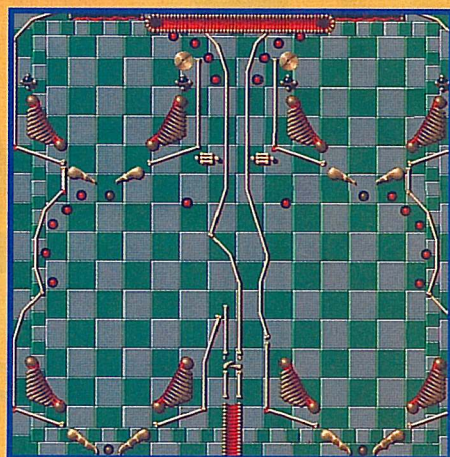


bleros grabados en la memoria del juego es casi más apasionante y divertido que el propio cartucho. Diseñar un tablero de *flipper* atractivo no es tarea fácil, ya que debe ser fluido, rápido y asequible para que el juego no se ralentice.

Para construir nuestro propio *pinball* debemos utilizar la opción Workshop dentro de Play. Hay dos posibilida-



des: crear un tablero desde el principio y almacenarlo en una de las ocho posibles reservadas en memoria para tal fin, o bien modificar uno de los ya existentes. Las piezas del tablero pueden ser de corte clásico (piezas de una mesa de billar), macabras y tenebrosas (tipo *gore*) o transparentes (de metacrilato). Los fondos de las pantallas son repetitivos y se componen de bloques de piedra, granito o bambú. ▲



TOTAL

76

VIRTUAL PINBALL es un magnífico juego. Electronic Arts no se ha limitado a incluir 12 tableros diferentes, sino que ha añadido la posibilidad de crearlos a medida.

GRAFICOS

70

MUSICA

76

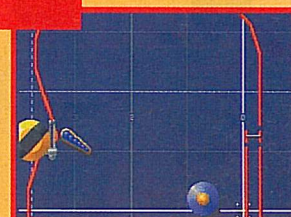
SONIDO FX

74

JUGABILIDAD

78

MANOS A LA OBRA



ESPECIAL OFERTA NAVIDAD

MEGADRIVE

Pack que incluye una consola MEGADRIVE, 2 Control Pad y los juegos: Castle of Illusion + Dinamite Duke + Shadow Dancer + Magic Prince + Sonic



24.600



ANTBER

VENTA POR CORREO

C/Santander, 6 28830-San Fernando de Henares (Madrid)

SUPERNINTENDO

FIRST SAMURAI 8.690	BATTLECLASH 5.390	DESERT STRIKE 8.790
HOME ALONE 2 5.430	DOOMSDAY WARR. 7.190	SUPER R-TYPE 5.190
KRUSTY'S S.HOUSE 4.900	SUPER NINJA BOY 6.890	WOLFCHILD 7.190
JOHN MADDEN '93 5.290	MORTAL KOMBAT 10.190	PIT-FIGHTER 5.190
THE GREAT WALDO 7.390	SUPER WWF 7.990	WAYNE'S WORLD 7.690
FINAL FIGHT 2 10.190	SONIC BLASTMAN 5.990	S-FIGHTER TURBO 11.890

AXELAY 6.950	GODS 6.990
BULLS VS BLAZERS 6.490	HUNT RED OCTOB. 6.490
CAL RIPK J.R. BASEB. 6.580	S.ADVENT.ISLAND 5.900
COMBAT BASKET. 5.900	STREET FIGHTER 2 6.100
CONGO CAPER 8.590	TINY TOONS 8.190
CYBERNATOR 10.190	TOYS 7.990
DOOMS. WARRIOR 8.190	X-ZONE 8.190

MEGACD



SUPER PRECIO 43.500

BATMAN RETURNS 9.500	FINAL FIGHT 8.500	MUSIC VIDEO 1 9.500
JAGUAR XJ220 8.500	ROBO ALESTE 8.500	WOLFCHILD 8.500
TIME GAL 8.500	SONIC CD 8.500	DRACULA 8.500

GAME BOY

TODOS LOS JUEGOS AL MISMO PRECIO

BATMAN 2	JEEP JAMPORE	QUARTH
BIONIC BATTLE	KUNG-FU MASTER	ROCKY & BULLWIN.
BUBBLE BOBBLE	KWIRK	SPIDERMAN
DICK TRACY	LAZLOS LEAP	SQUARE DEAL
DOUBLE DRAGON 3	LOOPZ	TERMINATOR 2
DUCK TALES	MICKEY'S DANG.	TOM & JERRY
FORTIFIELD ZONE	NAIL SCALE	ULTIMA RUNES VI.
GRADIUS INTER.	NINJA SHADOW	WWF 2
HOME ALONE 2	NINJA TARO	WWF SUPERSTARS

2.390 Ptas.-

NINTENDO

THE INMORTAL 4.690	KICK MASTER 4.190	MAGIC DARTS 3.900	QUANTUM FIG. 4.690
VICE 4.190	HUDSON HAWK 4.390	ADAPTADOR DE REGALO	

JUEGOS AMERICANOS. REQUIEREN ADAPTADOR EN CONSOLAS N.E.S. EUROPEAS

CONTROL PAD SG-4500

2.100

ADAPTADOR UNIVERSAL PARA SUPERNINTENDO

2.390

SUPER STICK

3.490

COBRA II

2.390

CITY BOY

7.900

MATER GEAR CONVERTER

2.400

POWER STICK

6.500

PEDIDOS POR TELEFONO

(91) 673 93 20

ENVIO 24 HORAS 790 PTAS.-

RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIALO A MAIL-ANTBER CON TUS DATOS

TITULOS	PRECIO	TOTAL

GASTOS ENVIO 300 Ptas (Correos)

MEGA DRIVE



LOTUS II RECS

A TODO GAS



Cuando en 1990 Gremlin Graphics presentó LOTUS I, un simulador automovilístico para Amiga con algunas características similares al OUT RUN de Sega, voces sabias aventuraron que el juego se convertiría en uno de los puntos de referencia para los amantes del género.

La compañía inglesa, dos años más tarde, trasladó su creación a formato consola y programó LOTUS TURBO CHALLENGE, que irrumpió casi simultáneamente en *Mega Drive* y *Amiga* (con el nombre de LOTUS II). Las mejoras técnicas reflejadas en el programa le convirtieron en uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, gracias a su endiablada jugabilidad.

La rivalidad existente entre Gremlin y Core Design, ambas británicas, llevó a la última a la creación de JAGUAR XJ-220 para contrarrestar el éxito de LOTUS TURBO CHALLENGE. Quizás contagiadas de la propia



OPCIONES

Gremlin ha unido las virtudes de LOTUS I y LOTUS TURBO CHALLENGE. El primero presentaba carreras cuyo objetivo era finalizar entre los tres primeros para seguir compitiendo. El segundo utilizaba el factor tiempo como parámetro de clasificación. LOTUS II RECS permite ambas opciones. Posibilita establecer el orden de los circuitos en los que participamos, ofreciendo la oportunidad de intervenir en un mundial de constructores trepidante.

LOTUS II RECS

TOTAL

82

El cartucho de Electronic Arts Y Gremlin Graphics engloba lo mejor de las dos primeras partes. Las músicas de David Whitaker lo endulzan aún más.

GRAFICOS

86

MUSICA

84

SONIDO FX

78

JUGABILIDAD

86

mecánica de sus juegos, las dos compañías parecen haber entrado en una carrera en pos del podio. Y el último fruto de esta dura pugna, tan beneficiosa para los amantes de los videojuegos, es LOTUS II RECS, un cartucho para *Mega Drive* que aúna las virtudes de sus dos antecesores. En *Amiga* este juego recibe la denominación de LOTUS III. ▲



EL CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER 16 BITS

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL STARS



TM



MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
SUPER MARIO
ALL STARS
28.990 Ptas.
(IVA INCLUIDO)



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUPER NINTENDO

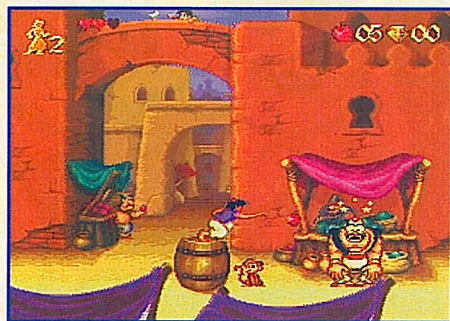


Aladdin - ENTRE GENIO



La magia Disney y la gran experiencia de Capcom a la hora de crear maravillas lúdicas se han unido en perfecta simbiosis para mostrar al mundo entero una de las conversiones más esperadas de estas Navidades, **ALADDIN** para Super Nintendo.

Con estas premisas, es indudable que nos encontramos ante un juego con garantía de éxito.



Capcom se ha convertido gracias a su impecable catálogo de videojuegos y, en especial, a la serie SF 2, en una de las compañías más sobresalientes a la hora de crear sueños lúdicos para la consola **Super Nintendo**. Desde sus comienzos con los míticos FINAL FIGHT, U.N. SQUADRON o SUPER GHOULS'N GHOSTS, que marcaron con letras de oro la primera época de **Super**



P A S S W O R D S



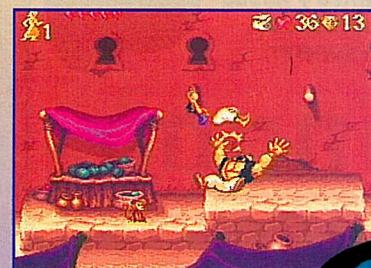
Al igual que en juegos como TINY TOONS de Konami, los passwords de Aladdin utilizan las caras de los protagonistas para ocultar el acceso a cada fase.

S ANDA EL JUEGO

Agrabah

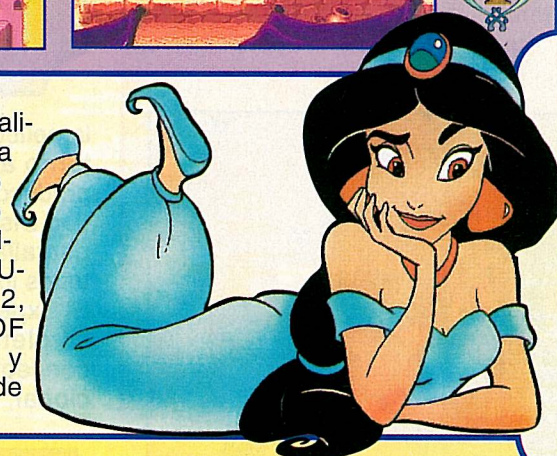
Ambientada en el centro de Agrabah, en los mercados y cercanías de palacio. La máxima atracción es el duelo contra el raptor de Jasmine.

ENEMIGO FINAL



Famicom/Nintendo, esta compañía ha mantenido unos parámetros de calidad impresionantes, convirtiendo los clásicos esquemas arcade de sus poderosas máquinas recreativas en verdaderas leyendas al alcance de todos. El tiempo les siguió dando la razón y, tras algún ligero traspiés como FINAL FIGHT GUY, con las carencias de la primera entrega, o MA-

GIC *invariable* SWORD, la totalidad de sus lanzamientos ha saboreado las mieles del éxito en todo el mundo, destacando especialmente STREET FIGHTER 2, MAGICAL QUEST, SUPER PANG, FINAL FIGHT 2, GOOF TROOP, BREATH OF FIRE y SF 2 TURBO. Ahora, y coincidiendo con el estreno de



MANZANAS



Aladdin puede lanzar manzanas a sus enemigos. Algunas tinajas esconden en su interior más manzanas. Cada una de estas frutas representa diez posibles lanzamientos.

Cueva de las Maravillas



La cueva está dividida en tres subfases donde encontraréis la lámpara mágica del genio. Mención especial merece la sala de los tesoros y la intrincada cueva de los troncos. Atención al *cinema* final.



Huída de la Cueva

La travesura de Abu encoleriza al complejo cavernario (dos subfases). Nuestros dos amigos tendrán que escapar de las iras de la cueva montados en la alfombra como alma que lleva el diablo.

En la cueva de las maravillas Aladdin tendrá que emplear a fondo su tremenda agilidad. Peligrosas grutas, troncos flotantes y falsas estalactitas serán los obstáculos a superar.

COFRES

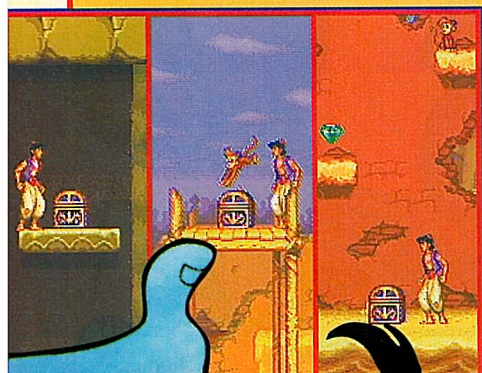
Los cofres esconden tesoros, escarabajos de oro, panecillos calientes, pollos asados y alguna que otra sorpresa más.

la película en nuestro país, le llega el turno a **ALADDIN**, su última súper producción, que aprovecha la genialidad Disney para plasmar en nuestras pantallas un juego sobresaliente en todos los aspectos.

El experimentado staff de grafistas, scrollers y animadores ha vuelto a conseguir un entorno gráfico excepcional, similar a **MAGICAL QUEST**,

pero respetando completamente el colorido del filme original. Las animaciones de Aladdin y todos los personajes, amigos y enemigos, reflejan fielmente los clásicos y cómicos esquemas Disney, recreados de forma magistral por **Capcom**.

La banda sonora contiene la mayoría de los acordes de la original de Alan Menken, pero incluyendo los típicos



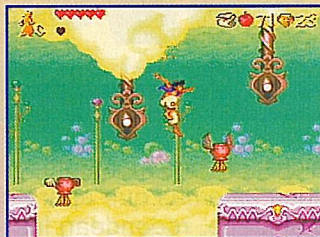
CORAZON EXTRA



Nadie, ni tan siquiera los más grandes héroes, puede someterse a un ritmo vertiginoso sin agotarse. La potencia de Aladdin no es infinita y necesitará retomar fuerzas para continuar su aventura y llevarla a buen puerto. Las cápsulas de corazones harán subir el nivel de energía de nuestro héroe.

Genio de la Lámpara

Este travieso individuo nos someterá a unas divertidas pruebas. Tres son las zonas que deberemos completar para salir sanos y salvos de este alucinante mundo de 256 colores y Ghost Layering.



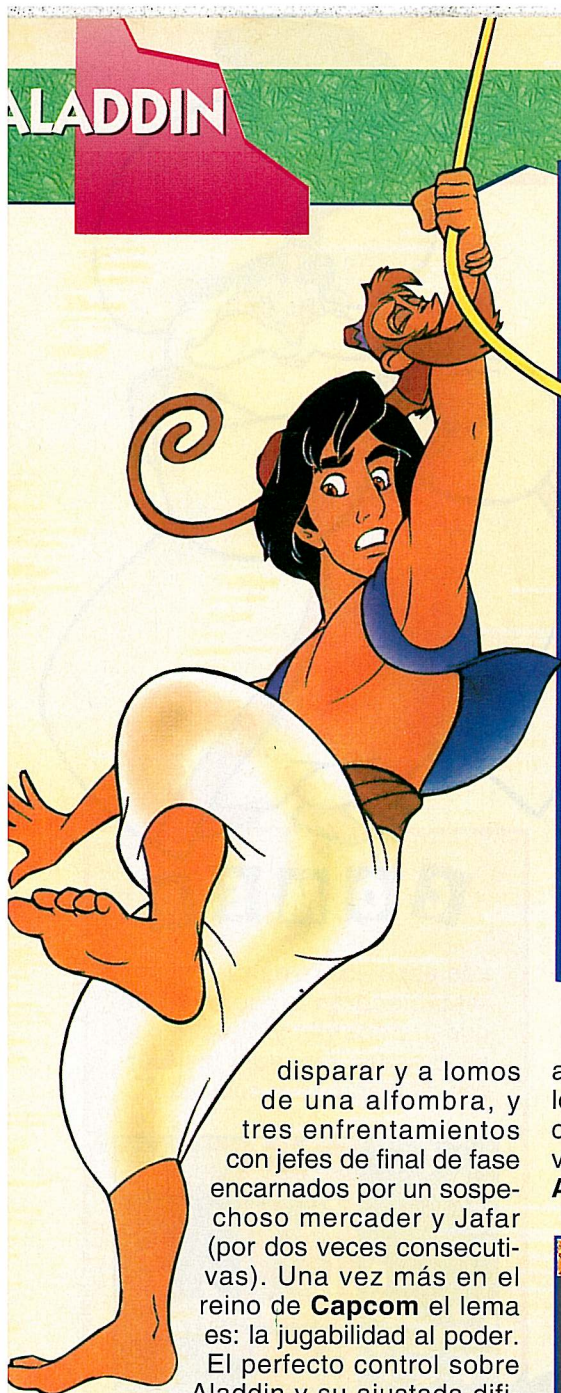
COMER

Las esponjosas barras de pan restablecerán un corazón de nuestra energía y el apetitoso pollo asado repondrá las fuerzas de Aladdin por completo.



Disney ha caído en las sabias manos de Capcom para convertirse en magia hecha arcade

arreglos para arcades de los compositores de **Capcom**, quienes han demostrado una vez más que, a pesar de loables avances, la brillantez y rotundidad melódicas siguen siendo sus asignaturas pendientes. El desarrollo de **ALADDIN** nos traslada continuamente a la galardonada película Disney, utilizando el típico esquema horizontal, mezcla de **MAGICAL QUEST** y **PRINCE OF PERSIA**. En esta ocasión enriquecen el juego con pequeñas y sabrosas entregas de *shoot'em up*, aunque sin



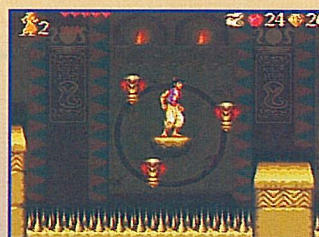
disparar y a lomos de una alfombra, y tres enfrentamientos con jefes de final de fase encarnados por un sospechoso mercader y Jafar (por dos veces consecutivas). Una vez más en el reino de **Capcom** el lema es: la jugabilidad al poder. El perfecto control sobre Aladdin y su ajustada dificultad convierten cada partida con este cartucho en una auténtica delicia. Los movimientos de nuestro personaje o del simpático Abu, que nos

acompañará casi en todo momento, y los espléndidos *cinemas* que aparecen durante el juego, redondean las virtudes de este cartucho mágico. **ALADDIN** vuelve a recrear el maravi-

lloso grafismo de **Capcom** (colorido, animación y scroll espectaculares) y el melódico y melancólico audio de su banda sonora, aunque peca de ser ligeramente corto para 12 megas.

La Pirámide

No os dejéis engañar por la belleza de estas tres zonas y permaneced atentos a los peligros que esconden las entrañas de la pirámide. Vuestras dotes saltarinas se verán puestas en tela de juicio.

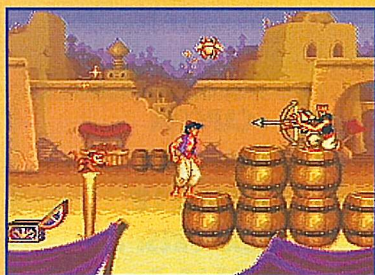


BONUS Y ALFOMBRAS



Las Mil y Una Noches no serían lo mismo sin las alfombras mágicas. Una vez finalizada con éxito la sexta fase, Aladdin y Jasmine surcarán los cielos sobre una de ellas. Su misión en este espectacular nivel de bonus consiste en conseguir el mayor número de diamantes posible.

GENIAL



BREAK TIME!



BREAK TIME!



BREAK TIME!

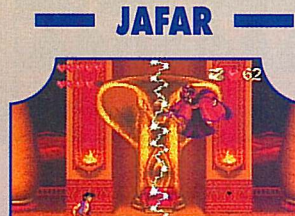


Encontraréis un escarabajo volador de oro escondido en algunos cofres. Si sois capaces de atraparlo, participaréis en la ruleta de la suerte al finalizar la fase. Hay vidas, continuos, corazones de energía y otras sorpresitas más en juego.



Palacio de Jafar

Si bien es cierto que esta zona posee un mapeado excesivamente corto, se convierte en un continuo desafío, repleto de enemigos que adquieren una peligrosidad muy superior a la de sus colegas anteriores. Tras recorrer dos subniveles y enfrentarnos a varias docenas de guardianes, llegará nuestro duelo con el mismísimo Jafar.



JAFAR



Jafar

La serpiente de fuego es uno de los enemigos fin de fase más sorprendentes del año. Su hipnótica animación y el lanzamiento de huevos envenenados restarán las energías de Aladdin. Salta sobre su cabeza ocho veces y verás el misterioso final del juego.



Dejando a un lado todas sus virtudes y su único defecto, hay que rendirse a esta impresionante aventura que desemboca en uno de los finales más encantadores y lacrimógenos de los últimos tiempos.

Especialmente recomendado para

los amantes del género, los admiradores incondicionales de **Capcom** y para todos aquellos que quieran vivir una gran aventura jugable en estas fechas navideñas ▲

THE ELF

1 - UPS



Aladdin podrá aumentar su número de vidas cada vez que logre cien esmeraldas verdes. Las lámparas mágicas también obsequiarán con una vida extra a nuestro héroe.

VOLAR

Este ítem os permitirá descender de las grandes alturas con una suavidad y precisión digna de un parapente. Recomendado para las zonas de suelos inexistentes y vuelos rasantes.



CAPCOM

(CAPCOM)

MEGAS: 12

JUGADORES: 1

VIDAS: 3

FASES: 7 Y BONUS

CONTINUACIONES: 1 A 3

PASSWORDS: SI

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 94

MUSICA 85

SONIDO FX 92

JUGABILIDAD 93

- La sorprendente animación de Aladdin.
- Gráficos y colorido sobresaliente.
- Perfecta ambientación de todas las fases.
- Los *cinemas* de la película entre fases.
- Posibilidad de usar passwords.
- Se hace un poquito corto.

TOTAL 94

Capcom ha vuelto a demostrar su gran talento a la hora de programar juegos Disney. Su ambientación gráfica, animaciones y jugabilidad le convierten en uno de los grandes para las Navidades.

¡Ahora en video, la película que estabas esperando

Inspirada en los personajes del videojuego más popular del mundo.

Un espectáculo increíble repleto de efectos especiales.



Imagínate que los dinosaurios nunca desaparecieron, sino que continuaron evolucionando en un fantástico universo muy cerca de nosotros. Imagínate que deciden volver a nuestro mundo.



¡Además consigue tu consola 16 Bit Super Nintendo!

Al comprar la película, podrás participar en el sorteo de 20 magníficas consolas



Ya puedes comprar la película en videoclubs, grandes almacenes, hipermercados y establecimientos especializados.

CUPON DE PEDIDO

Deseo recibir en mi casa Contra Reembolso

☐ SUPER MARIO BROS.....2995* pts.

Sistema VHS • Gastos de Envío 425 ptas. por Pedido

Nombre y Apellidos.....

Tel.....

Domicilio.....

Población.....

Provincia..... Código Post.....

D.N.I..... Edad..... Firma:.....

☐ Deseo recibir Totalmente Gratis Catálogo General ENVIAR A: MOVIES DISTRIBUCION, S.L.
Apartado de Correos 2171 • 31080 PAMPLONA

* P.V.P. Recomendado. Impuestos Incluidos.

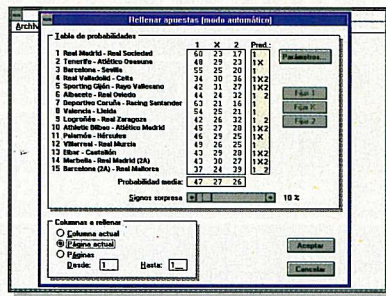
Por sólo
2.995 Ptas.*



WARNER HOME VIDEO

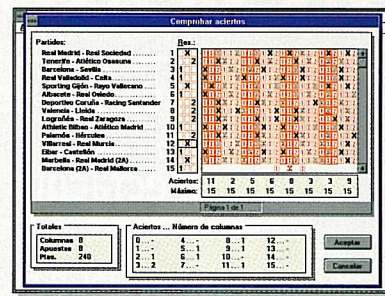
Disponible exclusivamente a través de Warner Home Video

FACIL MANEJO e INSTALACION



- Con un sencillo programa que lo hará todo automáticamente.
- Control por ratón o teclado.

INTUITIVO y COMODO



- Reproducción EXACTA del formato de los boletos en pantalla.
- Modos automático y manual.
- Rellena boletos por impresora.

**PEDIDOS
TELEFONICOS:
(91) 431.38.33**

SUPER QUINIELAS

El potente software para el cálculo y resolución de quinielas que le permitirá aprovechar la potencia de su ordenador para pronosticar con acierto los resultados de cada jornada. Con una base de datos de las 5 últimas ligas para que no se le escape ni un detalle.



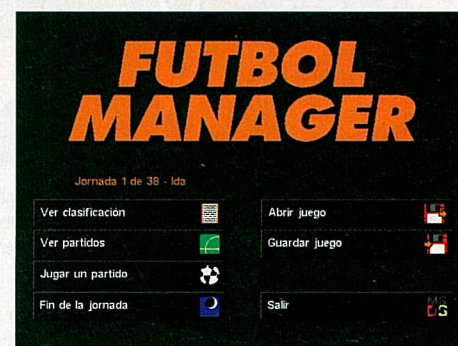
PC



Q

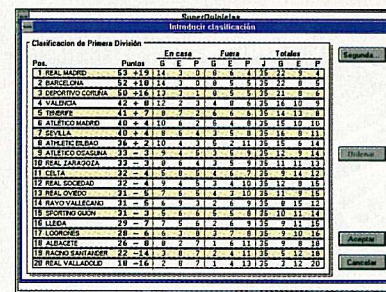
Y de REGALO, un
DIVERTIDÍSIMO JUEGO:

FUTBOL MANAGER



Para dirigir tu propio equipo desde la primera jornada, ordenar las alineaciones, jugar partidos, etc.
APUNTA, DISPARA y GOL.

PARA TODOS
LOS PUBLICOS.



- Permite comprobar los resultados de varios boletos simultáneamente según se producen.
- Ideal para peñas quinielísticas o particulares.



**i PLENO
AL 15 !**



CORNERS

DDM

**DIGITAL
DREAMS
MULTIMEDIA**

© 1993

Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular, si es distinto

Rellena este cupón y envíalo a:
EDICIONES MENSUALES S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.

SUPER NINTENDO



RYU



Como principal innovación presenta la posibilidad de realizar su poderosa patada huracanada, mientras se encuentra en pleno salto. Bastará uno solo de sus demolidores golpes para que los rivales den con sus dolores.

PATADA HURACANADA EN VUELO



PUÑO DE DRAGON SHO-RYU-KEN



Pocas son las innovaciones que presenta la nueva versión del juego más productivo de los últimos tiempos. Y, sin embargo, provoca un gesto de asombro por su tremenda celeridad, por los sonidos incorporados y los inéditos movimientos de los personajes. No os dejéis engañar por su falta de originalidad: mejorar un mito no es una tarea sencilla.

ACELERACION TOTAL



BOLA DE FUEGO HO-DO-KEN



BOLA HO-DO-KEN



KEN



Al igual que Ryu, este luchador puede realizar la patada huracanada en el aire, pero no tirará al suelo al adversario con un solo golpe, sino que le deberá propinar un buen número de patadas para conseguir dejarle K.O.

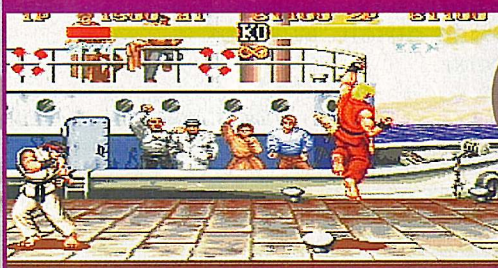
Un truco bastante efectivo consiste en realizar la patada mientras el rival se encuentra abatido en el suelo después del primer golpe. De este modo, le impactarás en dos sentidos y no en uno como ocurría antes.



PATADA HURACANADA EN VUELO



PUÑO VOLADOR SHO-RYU-KEN

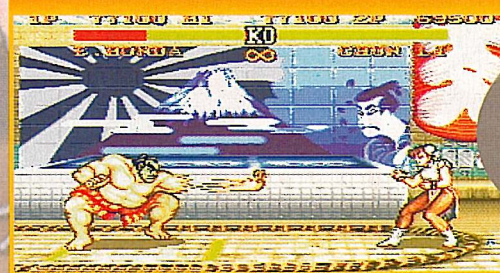


HONDA

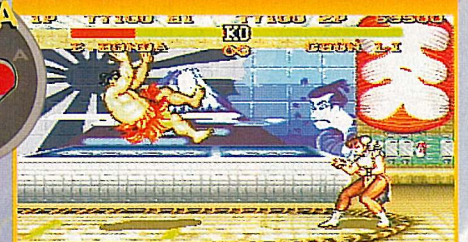


Además de las magias de siempre, dispone de un Sumo Torpedo Vertical y cuenta con la posibilidad de realizar su ataque de las cien palmas mientras camina. Se ha incrementado considerablemente la fuerza de sus impactos.

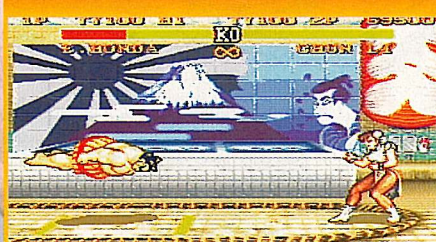
ATAQUE DE LAS CIENT MANOS



SUMO TORPEDO VERTICAL



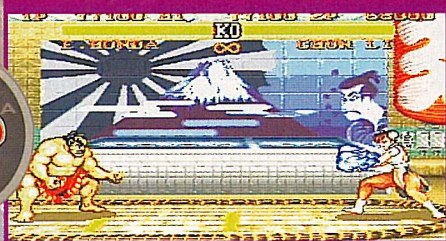
SUMO TORPEDO HORIZONTAL



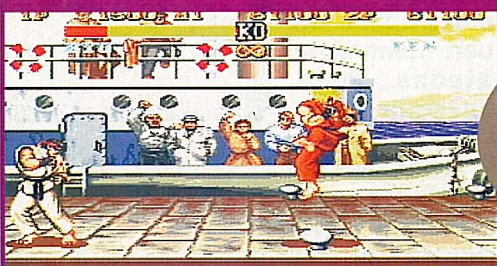
STREET FIGHTER II TURBO

CHUN LI

BOLA DE FUEGO



PATADA EN REMOLINO VOLADORA



Es la que ha reflejado un cambio más sustancial, ya que en esta nueva versión puede disparar bolas y realizar su patada en remolino mientras salta. Su conocido golpe múltiple será ahora bastante más difícil de superar.



PATADA MÚLTIPLE

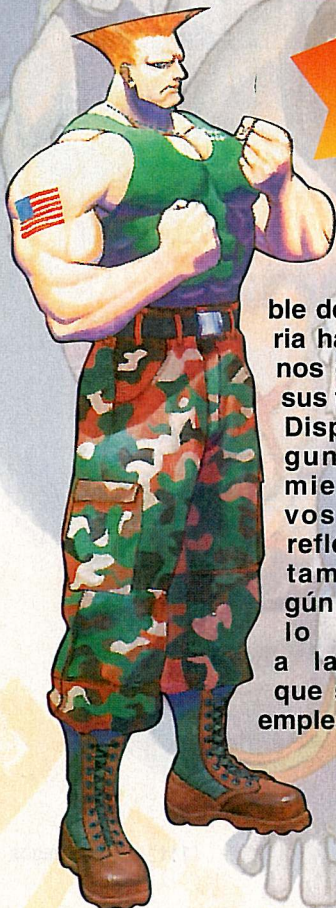


PATADA EN REMOLINO



GUILE

Este luchador norteamericano, tan fanfarrón como temible debido a su extraordinaria habilidad, es el que menos cambios ha sufrido en sus tácticas de combate. Dispone de algunos movimientos nuevos, pero no refleja absolutamente ningún cambio en lo referente a las magias que siempre ha empleado.



SONIC BOOM



PATADA SONICA



ZANGIEF

PUÑETAZO EN VUELTA NORMAL



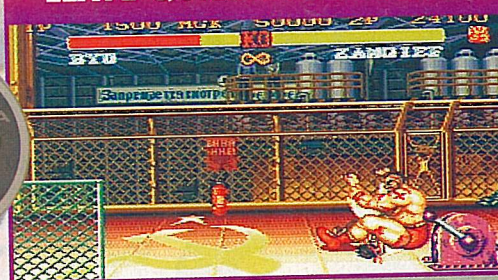
Dispone de nuevas llaves y de un puñetazo en vuelta más demoledor. No te confíes demasiado. Si antes el ruso podía resultar asequible, debido a la lentitud de sus movimientos, en esta entrega Zangief se muestra más rápido y, por tanto, mucho más temible. Sin duda, un enemigo muy peligroso.



SUPERPUÑETAZO EN V. NORMAL



LLAVE QUIEBRA-ESPALDAS



BLANKA



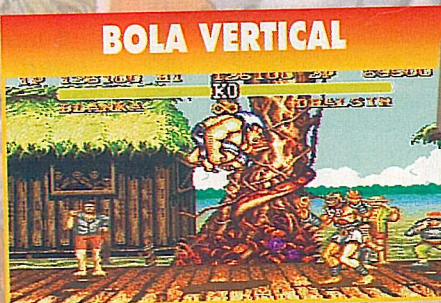
Como sucedía con E. Honda, puede lanzarse hacia su enemigo de forma vertical. Si es alcanzado durante su ataque rodado, no sufrirá mucho daño.



BOLA HORIZONTAL



BOLA VERTICAL



ELECTRICIDAD



DHALSIM

TORNIQUETE HUMANO



TELETRANSPORTE



ROLL ATTACK



LLAVE AEREA



Dispone de una de las magias nuevas más espectaculares. Es capaz de teletransportarse de un lado a otro del escenario. Además, si a esto le añadimos un aumento considerable en su velocidad de movimientos, comprenderemos porqué se ha convertido en un adversario de mucho cuidado.

VEGA



La mayor cualidad del español es su rapidez, superior a la de la mayoría de los luchadores. Su garra de metal drena mucho más la energía de los personajes que un simple golpe.

YOGA FLAME



YOGA FIRE



DIRECTO EN CARRERA



BALROG

Este nuevo personaje basa todo su poderío en la increíble fuerza de sus musculosos brazos. Proviene de la famosa ciudad del juego, Las Vegas, pero no le gusta jugar limpio, ya que su afición favorita no es otra que liarse a cabezazos con sus rivales.



GANCHO EN CARRERA



GOLPE EN VUELTA



M.BISON

Este maniaco soldado deseaba ser el amo del mundo y, para conseguirlo, se entrenó en una secta que practicaba la magia negra.

Su cerebro no salió muy bien parado de esta experiencia y ahora sólo ansía aniquilar a todos sus rivales.



ATAQUE ELECTRICO



PISOTON



DOBLE PATADA



SAGAT

Este enorme thailandés será uno de tus peores escollos para ser el luchador número uno. Enemigo acérrimo de Ryu desde la primera parte del juego, se ha entrenado duramente para demostrar al mundo, de una vez por todas, que es el mejor.



TIGER BALL DE PIE



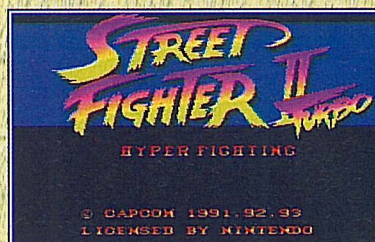
TIGER BALL AGACHADO



TIGER UPPERCUT



TIGER KNEE



NINTENDO
(CAPCOM)
MEGAS: 20
JUGADORES: 1 a 2
VIDAS: 1
FASES: 12 MAS BONUS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 93
MUSICA 92
SONIDO FX 95
JUGABILIDAD 97

- Las nuevas magias y el mayor número de opciones.
- El sonido que incluso supera a la máquina recreativa.
- La espectacularidad de algunos golpes como la llave aérea de Vega.
- La escasa originalidad que le han imprimido al juego.

TOTAL 96

Quando estás ante este juego las horas te parecerán minutos. Ni siquiera te darás cuenta de lo que sucede a tu alrededor.

¡¡LLEVATELA A CASA...!!

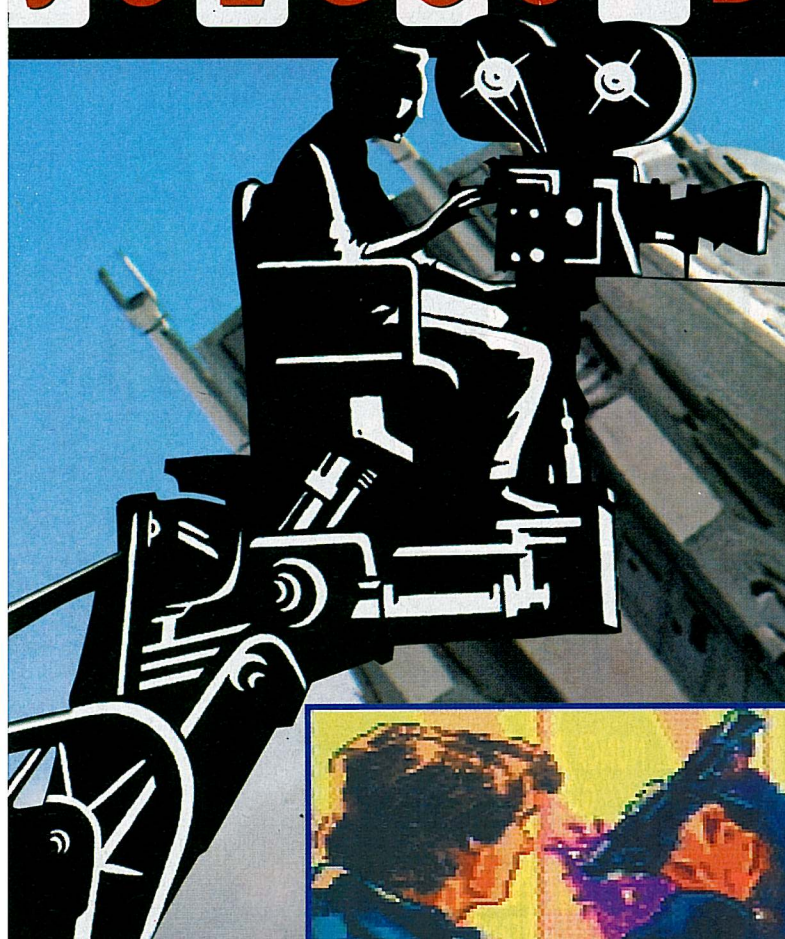
POR SOLO 1.995 pts.

SOLO en CASa 2

PERDIDO EN NUEVA YORK

¿Soñabas con ser
guionista de Cine?
Haz tu sueño realidad,
participa en el
concurso de guiones.
Busca en este número
las bases del concurso.



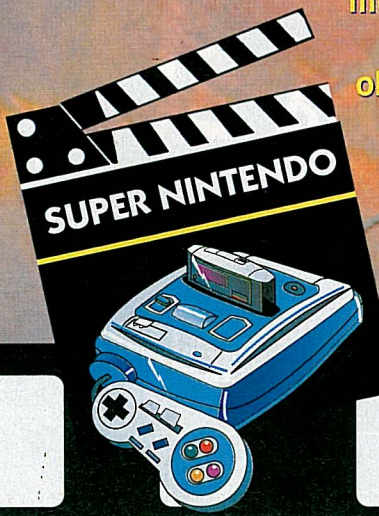


¡QUE LA FU

STAR THE EMPIRE STRIKES BACK WARS



"Son tiempos adversos para la rebelión. Aunque la Estrella de la Muerte ha sido destruida, las tropas imperiales han hecho salir a las fuerzas rebeldes de sus bases ocultas y las persiguen a través de la Galaxia. Tras escapar de la terrible flota imperial, un grupo de guerreros de la libertad, encabezados por Luke Skywalker, han establecido una base secreta en el helado mundo de Hoth. El malvado Lord Darth Vader, obsesionado por encontrar a su joven enemigo, ha enviado miles de sondas espaciales hacia las infinitas distancias del espacio..."



ERZA TE ACOMPAÑE!

LA PELICULA

★ **AÑO DE ESTRENO** 1981.

★ **SECUENCIAS**
Hoth

Las filas imperiales AT-AT Walker y los Snowspeeders rebeldes se enfrentan en una cruenta batalla. Tras la lucha, Luke se dirige a Dagobah para aprender junto a Yoda los caminos de la Fuerza. Han, acompañado de la Princesa, Chewbacca y C3-PO huyen del acoso de los destructores espaciales.

Dagobah y los asteroides

En plena persecución, Han huye del cerco imperial introduciéndose en un campo de asteroides. Mientras, en el planeta Dagobah, Luke busca a su unidad R2 entre las charcas. Una vez lo recupera comienza la búsqueda de Yoda, el maestro Jedi que aleccionó al ermitaño Obi Wan. Luke se inicia en la Fuerza.

Bespin

En la ciudad minera de las nubes, un viejo amigo, Lando Calrissian, acoge al Halcón Milenario y a sus tripulantes. Han, extrañado por el recibimiento, descubre que las tropas imperiales están en la ciudad. Han es criogenizado y enviado como pago a Jabba the Hutt a través de Bobba Fett. Luke, alarmado, acude a la ciudad de las nubes. Sus amigos están en peligro.

EL JUEGO

★ **AÑO DE ESTRENO** 1993.

★ **SECUENCIAS**
Hoth (11 fases)

Once de las veinte fases se desarrollan en el planeta Hoth. Cuatro acontecen en las frías extensiones donde Luke toma contacto con Obi Wan. Tres, en la base rebelde durante el ataque imperial, de donde tendremos que huir hacia el Halcón Milenario. Las tres últimas se desarrollan en una espectacular batalla.

Dagobah y los asteroides (4 fases)

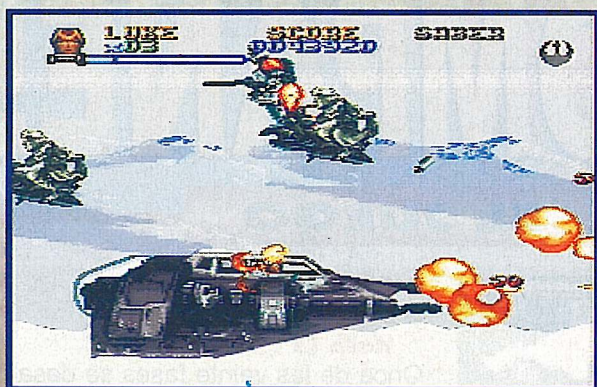
Una fase intercalada con el final de la batalla en la nieve y tres en el planeta cenagoso es la escasa representación de esta parte de la película en el cartucho. La fase del campo de asteroides, tiene lugar en el interior de la carlinga del Halcón Milenario. Las otras tres nos muestran a Luke buscando a R2 y Yoda.

Bespin (7 fases)

Escenarios variados y espectaculares son la constante en la ciudad de Bespin. Los yacimientos, el congelador de carbón frío, las proximidades de la ciudad de los cielos y dos escenarios en el reactor principal son el final de **SUPER EMPIRE STRIKES BACK**. La resolución a los enigmas la encontrarás en la tercera entrega.



JUEGOS DE CINE



La esencia de La Guerra de las Galaxias se condensa en las 22 fases de este prodigio de jugabilidad.



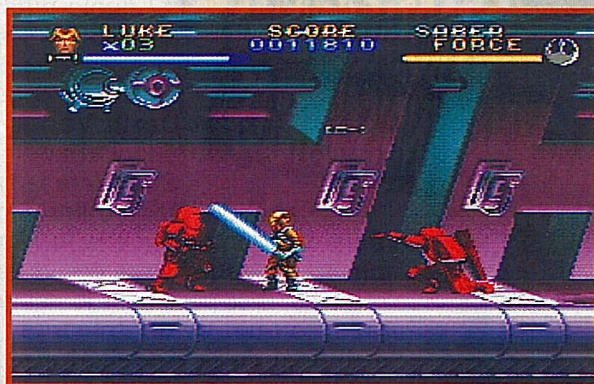
Con un argumento similar a la película, **Lucasarts** nos introduce en un fenomenal universo que retoma los argumentos de **SUPER STAR WARS**. Esta continuación, heredera directa de la esencia de la historia, es un cúmulo de virtudes y tiene las mismas maneras de su antecesora. **SUPER EMPIRE STRIKES BACK** recuerda a la película, ya que emula cada idea con una certeza y espectacularidad encomiables. El estilo, arcade hasta la médula, es un continuo de-

nir de enemigos, difícil y revitalizador a cada paso o fase que superamos. Así es este juego: una espectacular versión que encumbra hasta cotas inimaginables la categoría de sus realizadores, **Sculptured Software**, confirmando como la empresa de conversión de películas en videojuegos más fiable del mercado.

No existe una compañía que haya mantenido en sus versiones para consola toda la esencia del original. De todos modos, hay que decir que el material disponible para sorprendernos es extenso e inigualable.

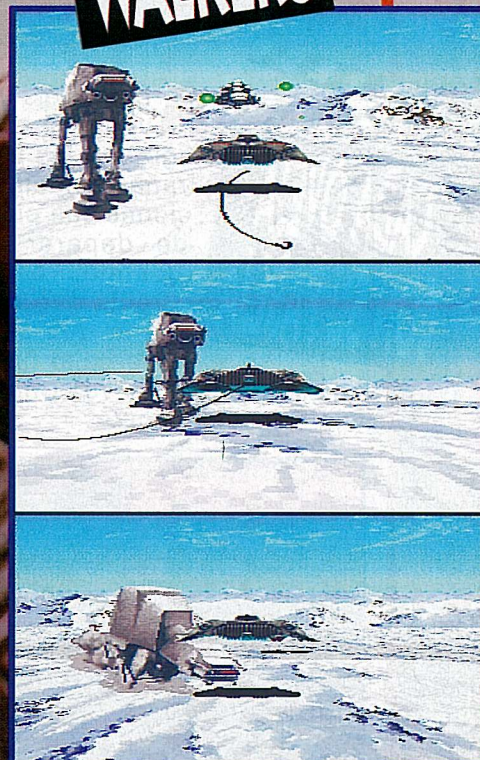
STAR WARS y su saga es un pozo inagotable de buenos productos que ciegan la objetividad de las opiniones. La esencia, como ya he dicho, es incuestionable y la calidad de este cartucho es impresionante.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK sigue siendo el sueño de los amantes a la saga si **SUPER RETURN OF THE JEDI**, próximamente, no dicta lo contrario. Imprescindible.



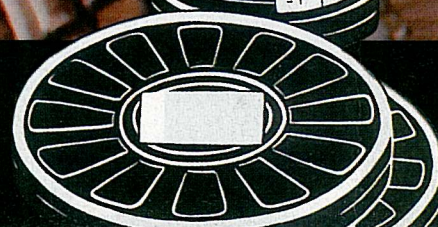
Todas las luchas de los rebeldes van a ser a muerte. Pero no temas, porque la Fuerza está contigo.

AT-AT WALKERS



Si queréis saber cuál es la manera de derribar a estos grandes mastodontes mecánicos, no tenéis más que echar una ojeada la película. El método es exactamente igual; muy sencillo para los cinéfilos.

FASE 3 BESPIN

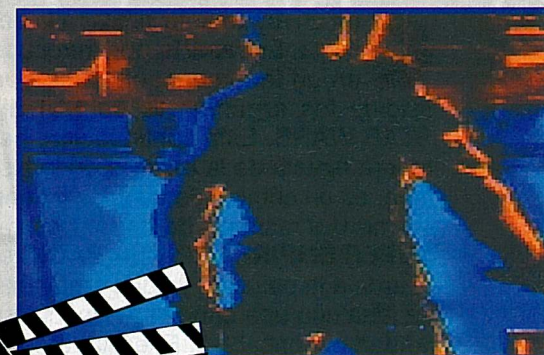


JUEGOS DE CINE



LUKE SKYWALKER

Hijo del principal enemigo de la Rebelión, debe viajar a Dagobah para aprender los caminos de la Fuerza junto a Yoda, el maestro Jedi más viejo de la galaxia. Allí debe encontrar la senda que lo guíe y lo convierta en la principal esperanza de victoria rebelde. La Fuerza está con él.



PROTAGONISTAS INDISCUTIBLES

El duelo más destacado de esta entrega es, sin duda, el protagonizado por Darth Vader y Luke Skywalker. Si en Star Wars la mención

al Caballero Oscuro era simbólica, en esta ocasión no sucede lo mismo. La ambición de Vader pasa por la seducir a Luke para que se pase al lado oscuro de la Fuerza, lo que, evidentemente, supondría el final de la Rebelión. Este duelo psicológico se percibe a lo largo de todo el cartucho. El seguimiento del padre de Luke, antes llamado Anakin Skywalker, es para nota. Si queréis comprobarlo, sólo debéis escuchar la digitalización de voz que dice: "The Force is with you, young Skywalker". Realmente increíble.

Aquí tenéis un variado catálogo con las extrañas combinaciones que puede deparar el destino. Cuál creéis que será la que prevalezca al final de la trilogía ¿Tal vez Chewi y la Princesa Leia?



AT-AT WALKERS



LOS INGENIOS

AT-ST WALKERS



CLOUDCAR



REBEL BIKE



TAUN-TAUN





LORD DARTH VADER

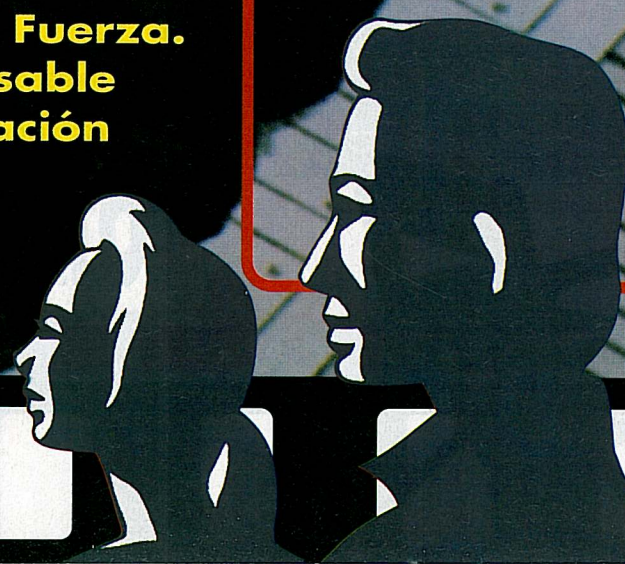
Antiguo caballero Jedi, fue alumno de Kenobi antes de ser seducido por el lado oscuro de la Fuerza. Es el responsable de la eliminación de los Jedis en la época imperial.



ENEMIGOS DE FASE



DUELO FINAL



JUEGOS DE CINE

LAS MUSICAS

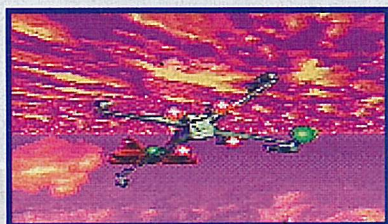
Ambientada por la banda sonora de John Williams, **SUPER EMPIRE STRIKES BACK** se vale de la música para inundarnos de emociones. Melodías lentas para los momentos épicos y acción para las persecuciones, es la aportación de una obra que fue nominada al Oscar en su categoría. Estas son las melodías:

★ Menú ppal.: The Asteroid Field.
★ Fases: *Superficie de Hoth* 1-Imperial March. *Superficie de Hoth* 2-Imperial March. *Caverna de Hoth* 1-The Heroics of Luke and Han. *Superficie de Hoth* 3-Imperial March. *Caverna de Hoth* 2-The Heroics of Luke and Han. *Superficie de Hoth* 4-Imperial March. *Base Rebelde* 1-The Heroics of Luke and Han. *Batalla en Hoth*-The Battle in the Snow. *Base Rebelde* 2-The Heroics of Luke and Han. *Base Rebelde* 3-The Asteroid Field. *Base Rebelde* 4-Imperial March. *Asteroides*-The Asteroid field. *Dagobah* 1-May the Force be With You. *Dagobah* 2-May the Force be With You. *Dagobah* 3-May the Force be With You. *Bespin* 1-Lando's Palace. *Bespin* 2-Lando's Palace. *Fundición*-Imperial March. *Congelador*-Imperial March. *Yendo a Bespin*-The Heroics of Luke and Han. *Reactor*-Imperial March. *Final*-Finale.

LAS NAVES

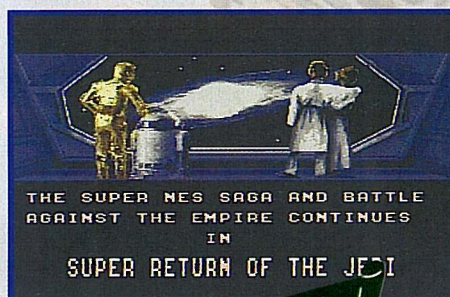
★ Snowpeeder

Se utilizan para el reconocimiento de la superficie de Hoth. En la batalla contra los temibles AT-AT Walker utilizarán arpones para adherirse a las patas y derribarlos. Presumen de ser unas naves pesadas, muy bien acorazadas para cualquier uso, y de una versatilidad única.



★ Ala-X

Sus características le hacen invencible. Luke Skywalker utilizará esta nave para transportarse hasta el planeta Dagobah y también en la fase de acercamiento a Bespin. Puede alcanzar la velocidad luz.



PROXIMO ESTRENO

Ante tal despliegue de medios, la trilogía galáctica en su versión para **SNES** toca indudablemente techo. Desde estas páginas, estamos en disposición de anunciaros la tercera, y definitiva, entrega con forma de cartucho para fechas no muy lejanas.



NINTENDO
(LUCASARTS)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 22
PASSWORDS: SI

GRAFICOS 94
MUSICA 96
SONIDO FX 95
JUGABILIDAD 94

- Los efectos de sonido son como los de la película.
- La música es idéntica a la compuesta por John Williams.
- Todos los detalles de la saga están en el juego.
- Jugabilidad ajustada.
- Los passwords eran necesarios.
- El tiempo de espera hasta que el estreno de SUPER RETURN OF THE JEDI.

TOTAL 95

Potencia tu Game Boy al Máximo



Luz y Lupa ajustable



Sonido super estereo



Conectado a la corriente (olvidate de las pilas)



Compartimento para auriculares

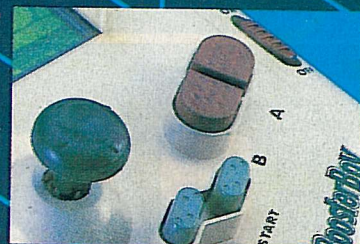
BoosterBoy

Corporate P.C.
Distribuidor Oficial
Enrique Giménez, 4, Bajos A
08034 Barcelona
Tel. (93) 280 56 66
Fax: (93) 280 09 59

Joystick de alto rendimiento

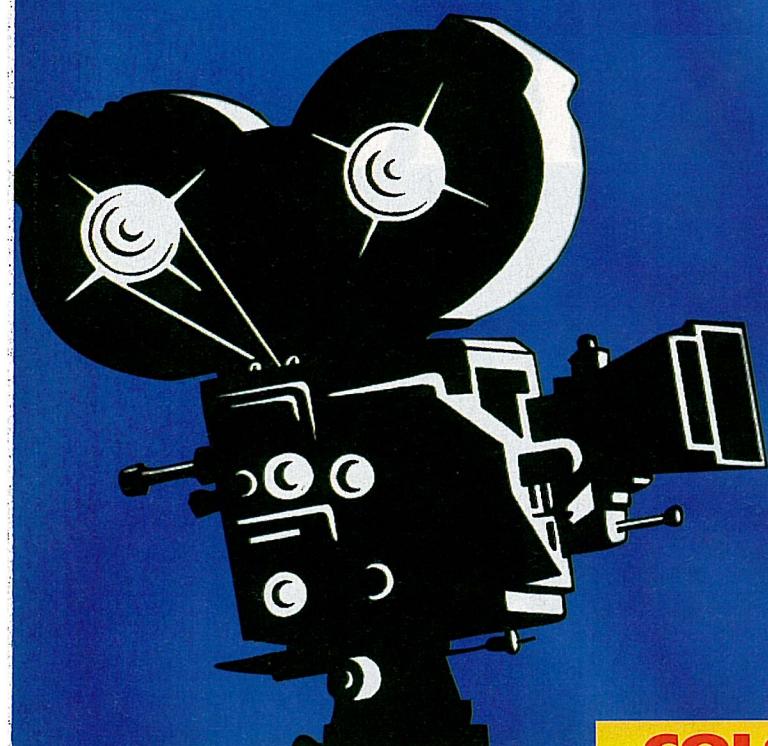


Compartimento para llevar cartuchos



Saitek

Game Boy - Alimentador de corriente no incluidos
Game Boy es una marca registrada de Nintendo



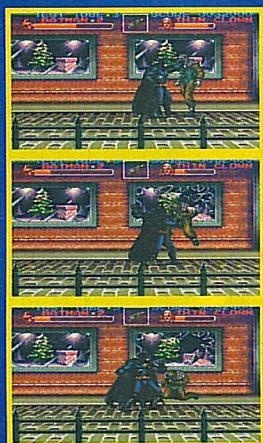
BATMAN RETURNS DEMOLEDOR

COLGADOS

Entre los artilugios disponibles por el señor de la noche, existe uno que llama poderosamente la atención. Este gancho permitirá a nuestro héroe salvar muchos obstáculos.



CONTRA LA PARED



Este juego diseñado por los maestros de Konami (autores, entre otros, de AXELAY, TMNT IV, CASTLEVANIA o TINY TOON), posee montones de detalles que han de ser tenidos en cuenta. Estampar contra la pared al maligno ser oscuro es una práctica que, con la fuerza de la costumbre, llega a convertirse en un inocente arte dentro de este cartucho.

Gotham, nunca una ciudad inexistente llegó a ser tan conocida. Pero resulta fácil adquirir popularidad cuando sobre tus tejados planea el más infatigable luchador contra el mal:

Batman, el hombre murciélago.

Y es que pocos súper héroes han gozado de las preferencias del gran público de

un modo tan exacerbado como lo hace el

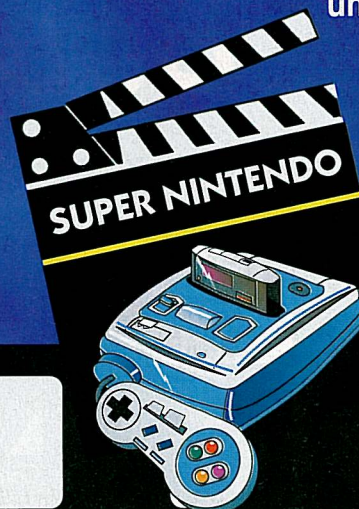
Señor de la Noche.

Aquí presentamos el videojuego

que mejor justicia

hace a esa

merecida fama.



FASE 1



AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

FASE 2



BATTLE IN THE STREETS

FASE 3



ON THE PROWL

FASE 4



THE PENGUIN'S TRAP

Sería baldío describir el argumento de este cartucho basado en la película de Tim Burton, ya que las aventuras del hombre murciélago son sobradamente conocidas. Sin embargo, el juego merece un lugar destacado en este especial, debido al gran trabajo realizado por Konami. Era impensable hace algunas fechas el elevadísimo nivel mostrado por este cartucho. A diferencia de los juegos de plataformas para *Master System*, *Game Gear*, *Atari Lynx* o *Mega Drive*, este **BATMAN RETURNS** es un puro *beat'em up* muy

FASE 5

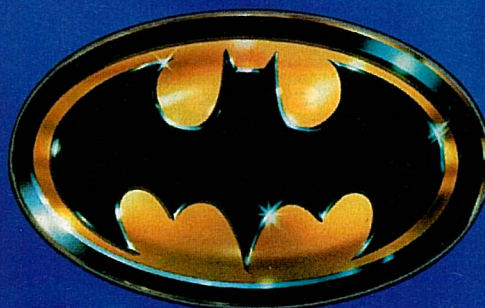


TO THE BATMOBILE

FASE 6



CIRCUS TRAIN



FASE 7



THE PENGUIN'S LAIR

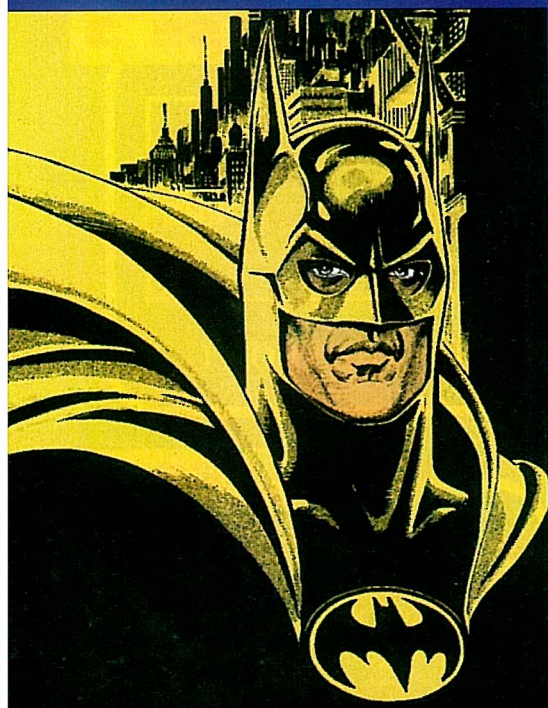
¡¡ CROCK !!



Un movimiento en dos fases realmente espectacular, ensayado y ejecutado a la perfección por nuestro amigo Batman. La receta para conseguirlo es sencilla: se coge del cuello a los dos enemigos del bien y la justicia pulsando el botón B y, después, se hace lo propio, con celeridad y alegría, con el botón Y.



JUEGOS DE CINE



al estilo de FINAL FIGHT o la saga DOUBLE DRAGON. Destaca la realización y el modo en que han recreado el original cinematográfico los programadores. Todo ello convierte a este juego en un catálogo completo del hombre murciélago con unos golpes perfectos, nunca vistos hasta ahora.

Algo especial debe tener Batman cuando es reclamado para cientos de adaptaciones. En este caso concreto la *intro*, poco animada pero deudora de la atmósfera inicial de la película; las músicas, con todo el esplendor del compositor Danny Elfman y los movimientos del personaje, constituyen una razón de peso para adquirir este cartucho Pal de inmediata aparición.

J.L. SKYWALKER



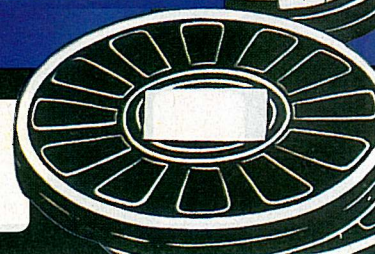
NINTENDO
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3 a 6
FASES: 7
PASSWORDS: NO

GRAFICOS 91
MUSICA 93
SONIDO FX 92
JUGABILIDAD 94

- La *intro* inicial, sencilla, pero impresionante.
- Músicas inspiradas en el original de Dany Elfman.
- Los golpes de Batman, tan bien representados que llegan a doler.
- La respuesta del pad es inmediata.
- La pantalla final al concluir el juego en modo Hard.
- Con un poco de práctica siete fases son pocas.

TOTAL 92

ENEMIGOS FINALES



 **VIDEO JUEGOS**
GAMELAND
via directa USA
TIENDA EN BARCELONA:
C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

**VENTA AL MAYOR
Y VENTA POR CORREO**
A TODA ESPAÑA. Tel.: 93-430 42 46

Teléfono directo con las últimas novedades importadas de USA y Japón.
Gameland te ofrece sorteos, información, trucos, cambios y venta!!!
NOVEDAD: SUPEROFERTAS EN JUEGOS DE OCASION A UN PRECIO DE FABULA

Supernintendo:	4.990
Megadrive:	3.990
Game Boy:	2.990
Game Gear:	2.990

INFORMATE DE LOS TITULOS

SUPERNOVEDADES PARA TU CONSOLA:

SUPERNINTENDO

ALADDIN	12.990
FIFA SOCCER	CONS.
SENSIBLE SOCCER	12.990
JURASSIC PARK	12.990
ART OF FIGHTING	18.990
ASTERIX	9.490
DUFFY DUCK	12.990
MORTAL KOMBAT	13.990
STRIKER	11.990
S. FIGHTER TURBO	11.990
DRAGON BALL Z	11.900
DRAGON BALL Z II	CONS.
THE 7 TH SAGA	13.990
SECRET OF MANA	15.990
PALADIN'S QUEST	12.990
UTOPIA	12.990
DRACULA	12.990
EL IMPERIO CONTRA	14.990

MEGADRIVE

ALADDIN	9.900
JURASSIC P	9.900
ASTERIX	9.900
BUBSY	8.990
MORTAL K	9.900
DRACULA	9.900
HAUNTING	8.990
HOOK	8.990
SENSIBLE S	CONS.
FIFA SOCCER	CONS.
S. FIGHTER II	11.900
DAVIS CUP	9.900
SHINOBI III	9.900

GAME BOY

ASTERIX	5.990
MORTAL K	5.990
JURASSIC	5.990
MARIO 2	5.990
ZELDA	5.990
GOAL	5.990
F.F. III	6.990

GAME GEAR

ROAD R	5.990
JURASSIC	5.990
MORTAL K	6.990
SONIC D	5.990
COOL SPOT	5.490
ASTERIX	5.990
STAR WAR	5.990
U. SOCCER	5.990

**CONSULTAR MAS
TITULOS Y JUEGOS DE ROL!!!**

**CONSULTAR LISTA DE JUEGOS DE
ROL. TENEMOS MUCHOS MAS
TITULOS. INFORMATE!!!
TRUCOS "GORE" MORTAL K.**

**SOMOS ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE ROL
PARA VIDEOCONSOLA!!!
INFORMATE 93/ 430 42 46**

**TENEMOS LA MEJOR SELECCION DE JOYSTICS Y ACCESORIOS PARA CONSOLA.
CONSULTANOS. Y TAMBIEN TODOS LOS NUEVOS PACKS DE CONSOLAS!!!**



**CLUB DE CAMBIO NACIONAL: ENVIA LOS
JUEGOS QUE QUIERAS CAMBIAR AL
APARTADO DE CORREOS Nº 35.134 - 08080
BARCELONA. TENEMOS MONTONES DE
CARTUCHOS DE T.V.: 1.500
CARTUCHOS PORTATIL: 600**

MANGA VIDEO

PUÑO ESTRELLA NORTE	2.995
DOMINION TANK POLICE I	2.995
DRAGON BALL (XENON)	1.995
UROTSIKIDOJI	2.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	3.995
DOMINION TANK P. II	2.995
VENUS WARS	2.995
LA SERIE DE DRAGON BALL SE COMPONE DE 9 TITULOS.	

**GAMELINE: LA LINEA DE LOS PREMIOS,
CON TODA LA INFORMACION
Y TRUCOS PARA TU CONSOLA. LLAMA Y
GANA!!! LINEA NUEVA.
903-380 007**

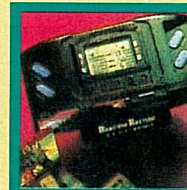


DISNET VIDEO

EL LIBRO DE LA SELVA	2.995
LA BELLA Y LA BESTIA	2.995
LA SIRENITA II	1.995
MERLIN EL ENCANTADOR	2.995
PETER PAN	2.995

Y MUCHOS MAS...

LA SERIE DE CABALLEROS DEL ZODIACO SE COMPONE DE 6 TITULOS. CADA SEMANA NUEVOS TITULOS!!!



**LA ULTIMA LOCURA
EN CONSOLAS!
BARCODE BATTLE
POR SOLO: 9.995**

1^{ER} PREMIO **SORTEO ESPECIAL NAVIDAD** **3^{ER} PREMIO**

5 CONSOLAS MEGADRIVE **1 MEGA C. D.** **5 BARCODE BATTLE**

**LLAMA GANA E INFORMATE DEL CLUB DE CAMBIO GRATUITO POR TELÉFONO. ¡NOVEDAD!
POR FIN LLEGO LA PRIMERA "HOT LINE" DE VIDEOJUEGOS A ESPAÑA.
¡JUEGA TU PARTIDA Y GANA CON GAMELINE!**

COSTE LLAMADA 64 PTAS. MINUTO/HORARIO DIURNO 44 PTAS. MINUTO/HORARIO NOCTURNO Y FESTIVOS. SI TIENES MENOS DE 14 AÑOS DEBES TENER PERMISO DE TUS PADRES PARA UTILIZAR LA LINEA.
EL SORTEO SE CELEBRARA EL PROXIMO 2 DE ENERO DE 1994

"Precios válidos salvo error tipográfico"

JUEGOS DE CINE

Super Previews



ALIENS VS. PREDATOR

SUPER NINTENDO

ACTIVISION

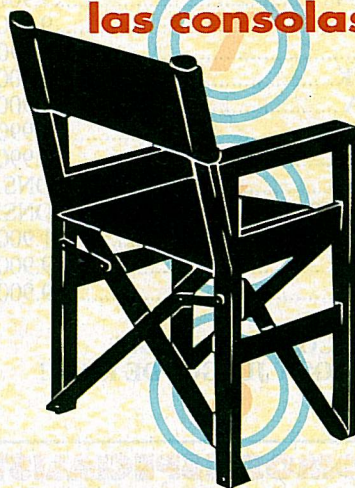
8Mb

Este juego traerá a nuestra memoria, indefectiblemente, las imágenes de los archiconocidos personajes del celuloide, aunque también recuerde lejanamente el argumento de los cómic de Eclipse. Un desarrollo puramente arcade, *beat'em up*, al estilo de los FINAL FIGHT y compañía. Activision es la responsable de la realización.



otras versiones: ninguna

Ya es posible aniquilar al chupasangre más famoso de la historia o desternillarte de risa con el pato Lucas sin moverte de casa. Los más famosos héroes del cine invaden las consolas



CLIFFHANGER

SUPER NINTENDO

SONY IMAGESOFT

8Mb

Stallone propone un desafío de altura. La película fue rodada en los Alpes, donde el protagonista debe enfrentarse a unos malhechores que tratan de eliminarle. El juego es un *beat'em up* puro y duro. Por si estos cartuchos os saben a poco, os avisamos que ni LAST ACTION HERO ni CLIFFHANGER son las mejores perlas que Sony va a explotar.

otras versiones: MEGA DRIVE, GAME BOY, NES y GAME GEAR

DRACULA

MEGA DRIVE

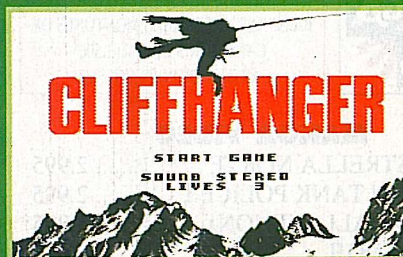
PSYGNOSIS

8Mb



El conde de Transilvania ha vuelto al primer plano de la actualidad gracias a la película de Francis Ford Coppola. BRAM STOKER'S DRACULA es un juego realizado por Psygnosis (responsables de LEMMINGS, SUPER SHADOW OF THE BEAST o SIR GALAHAD) que repite sus concepciones tradicionales. Ingenio y habilidad a raudales son los ingredientes más sabrosos de este lanzamiento de la compañía Sony Imagesoft.

otras versiones: SUPER NINTENDO y GAME GEAR



THE ROCKETEER

SUPER NINTENDO

IGS

8Mb



de fases que combinan el pilotaje y la acción más endiablada. Muy al estilo de OPERATION WOLF.

otras versiones: NES

La historia de un hombre que puede volar gracias a un cohete que porta en su espalda es uno de los cuentos más queridos por la mitología norteamericana. El juego es una extraña mezcla

LAST ACTION HERO

MEGA DRIVE

SONY IMAGESOFT

8Mb



animaciones son la referencia de un cartucho que no es lo mejor que aparecerá de Sony Imagesoft.

otras versiones: SUPER NINTENDO

Las travesuras de Jack Slater son llevadas hasta límites increíbles en un juego arcade impactante (beat'em up). Extremadamente difícil para los tiempos que corren. Varios planos de scroll y buenas

MAZINGER Z

SUPER NINTENDO

BANDAI

8Mb



Antológica serie de dibujos animados que no conocerán en exceso los más jóvenes ya que fue emitida durante la década de los 70. La misma música y gráficos representan a Mazinger, Afrodita, Dr. Infierno, el Barón Ashler y Koji Kabuto.



otras versiones: MEGA DRIVE (Mazin Wars)

DUFFY DUCK

SUPER NINTENDO

SUNSOFT

8Mb

Recordad los chistes del pato más increíble y trasladaos hasta el espacio para comenzar sus locas aventuras junto a Marvin el marciano. El juego de SunSoft, es un homenaje continuo al famoso dibujo animado. Sonidos, músicas y gráficos de nota.



otras versiones: MEGA DRIVE

LETHAL WEAPON

SUPER NINTENDO

OCEAN

8Mb



Con este nombre se engloban todas las fases y misiones de las tres películas protagonizadas por Gibson y Glover. Seis misiones para un cartucho típico de Ocean, con un montón de enemigos y dificultades para progresar en la aventura.

otras versiones: NES y GAME BOY

SUPER BACK TO THE FUTURE II

Super Prewiews

MARTY & DOC



DELOREAN



LAS EPOCAS

1955



1985 ALTERNATIVO



2015



ALMANAQUE



La mejor película de la trilogía llega a la *Super Nintendo* de un modo excepcional. Si Image-Works ofrecía una versión seria, que no convencía a nadie, para otras consolas, Toshiba Emi nos propone el mismo desafío temporal creado por el binomio Zemeckis-Gail. Sin embargo, contiene una variante: el aspecto caricaturesco, simpático y perfecto de la realización. Los detalles más reseñables de la película se han mantenido. Desde los miembros de la familia Tannen en sus versiones 1955 y 1985, hasta el DeLorean volador de Marty y Doc Emmet Brown, todo tiene cabida en este lanzamiento de 1994 que adelantamos en absoluta primicia.

J. L. SKYWALKER



GOAL



PLATAFORMAS

TOSHIBA EMI

8Mb

BIFF 1955



BIFF 1985



BIFF 2015



SOMOS INVENCIBLES! CON GAME GENIE

- ▶ Empezarás en el nivel que desees.
- ▶ Serás el más veloz
- ▶ Poseerás magias interminables
- ▶ Saltarás más alto

- ▶ Tendrás vidas infinitas
- ▶ Pegarás mas fuerte
- ▶ Podrás cambiar las reglas
- ▶ Elegirás tu escudo protector

- ▶ Podrás trasladarte de mundo o de fase
- ▶ Obtendrás munición extra
- ▶ Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



en tu Mega Drive



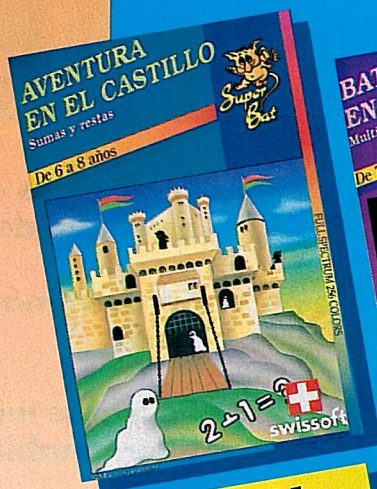
en tu Game Boy



en tu Nes

Famosa

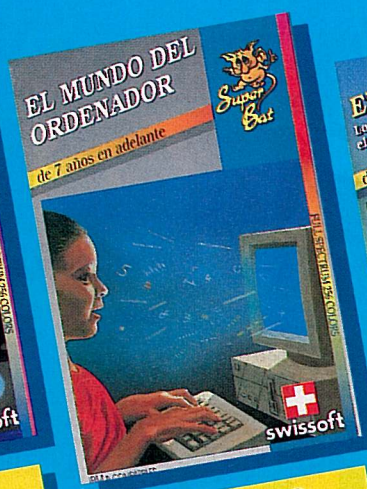
ENTRA EN UN MU



Ref. 001



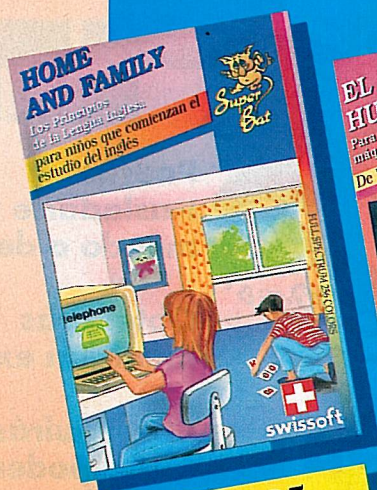
Ref. 002



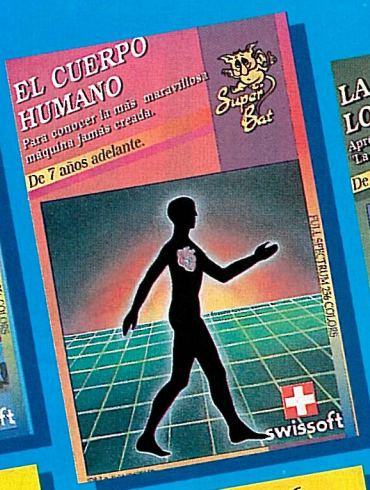
Ref. 003



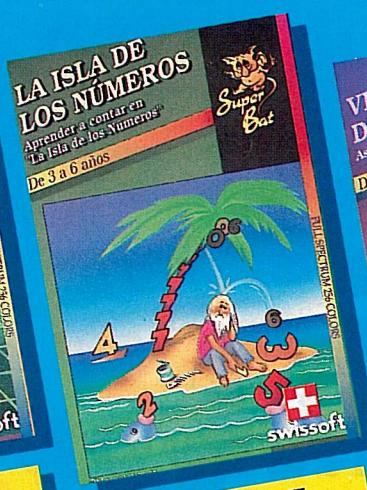
Ref. 004



Ref. 005



Ref. 006



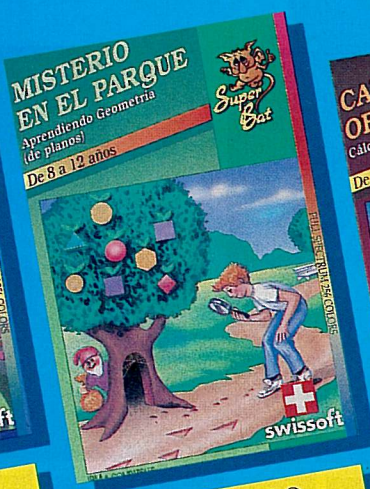
Ref. 007



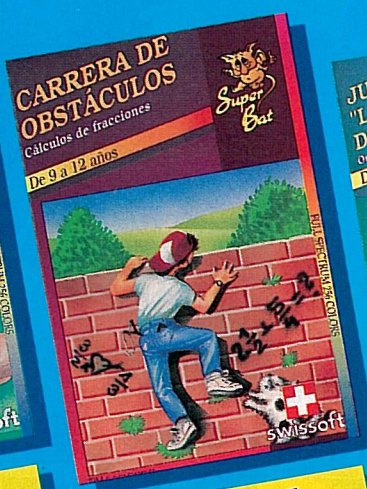
Ref. 008



Ref. 009



Ref. 010



Ref. 011

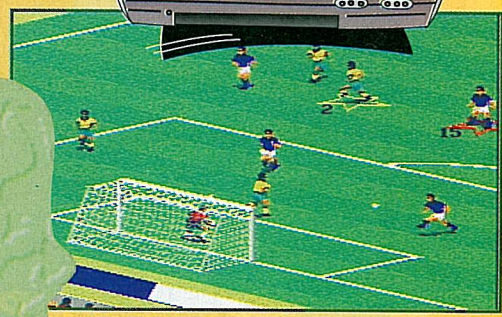
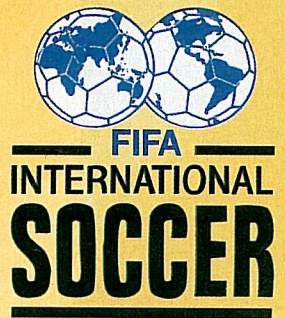


Ref. 012



JUEGOS DEPORTIVOS

CON OLFATO DE GOL



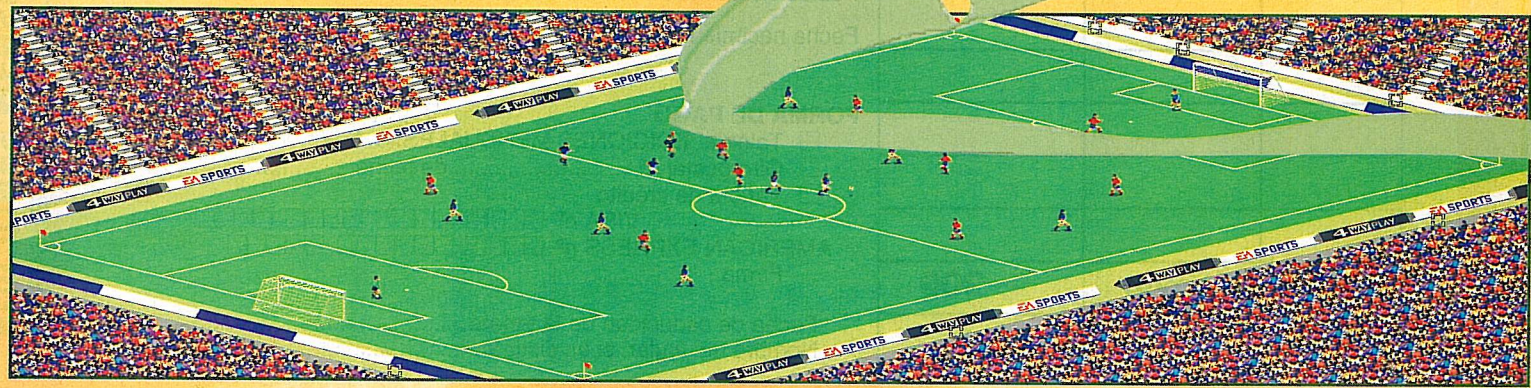
El fútbol es el deporte rey por una simple razón: su atractivo es tan grande que convoca a un extraordinario número de espectadores en los estadios. FIFA INTERNATIONAL SOCCER destaca por su espectacularidad y porque, siguiendo la línea tradicional de Electronic Arts, permite la intervención simultánea de cuatro jugadores. Con estas premisas, es indudable que la diversión está garantizada.



alcanzar la gloria dentro de un marco incomparable como Maracanã o Wembley. Con FIFA INTERNATIONAL SOCCER el sueño puede convertirse en una agradable realidad. Gracias a este cartucho los aficionados al fútbol podrán realizar extraordinarios controles (con el pie, rodilla y pecho) sin perder el dominio del esférico durante el desarro-

llo de la acción, ejecutar pases a corta o larga distancia y elaborar remates (chilenas, espuelas o planchas) que constituyen todo un prodigio de técnica. En este juego sólo compiten selecciones nacionales, formadas por jugadores ficticios, en distintas modalidades: amistosos, torneos, copa y liga. En todas estas opciones se eligen hasta ocho equipos, que pueden ser controlados por diferentes jugadores. Además, los contendientes tienen la oportunidad de enfrentarse contra la máquina o entre ellos mismos de modo simultáneo a través del 4 Way Play. En caso de empate el partido no se decide con una tanda de penaltys. Se celebra una prórroga,

Los simuladores futbolísticos siempre han despertado pasiones, ya que permiten llevar a la consola el más popular de los deportes. Emular las hazañas de las grandes estrellas supone un ali-



BLOCAJES

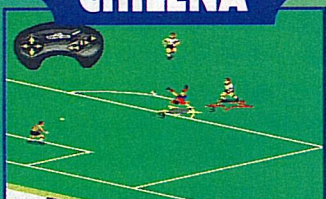


DESPEJES



REMATES

CHILENA



ESPUELA



PLANCHA



CABEZA



cuyo ganador será aquel conjunto que obtenga el primer gol.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

presenta, además, otras posibilidades entre las que destacan la opción de elegir el tipo de césped, las condiciones climatológicas del encuentro y la alternativa del fuera de juego.

Este cartucho recoge la nueva normativa de la FIFA, en virtud de la cual el guardameta no puede atra-

par el balón cedido con el pie por un jugador de su propio conjunto, y la inmediata expulsión del jugador cuando comete una falta y es el último defensa.

Los gráficos del juego son magníficos y los movimientos están reflejados con un enorme realismo y plasticidad. La velocidad es otra de

las cualidades más destacadas del cartucho.

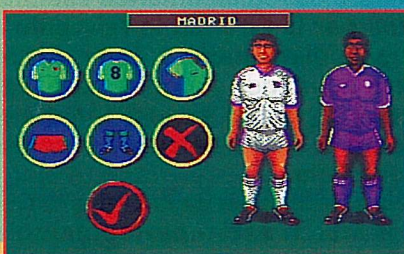
Los gritos de ánimo de los aficio-

nados nos permiten sumergirnos en la salsa del fútbol y vivir con toda intensidad la sensación de disputar un encuentro en uno de los históricos estadios del panorama futbolístico internacional. ▲



FUTBOL DE LEYENDA

EUROPEAN CLUB CHAMPIONSHIP otorgaba la emoción de disfrutar de un Campeonato de Europa y emular las hazañas de los históricos del fútbol continental. **SUPER KICK OFF** tenía dos grandes deficiencias: la amplitud de sus gráficos y su mala perspectiva. **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** ha subsanado estos problemas llevando el verdadero fútbol espectáculo a las consolas.



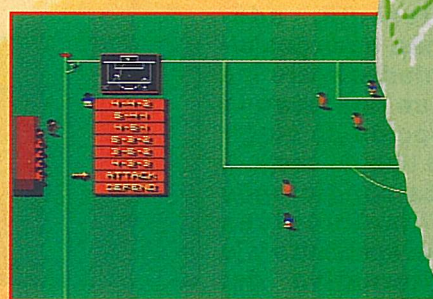
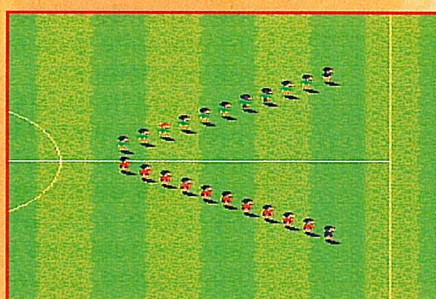
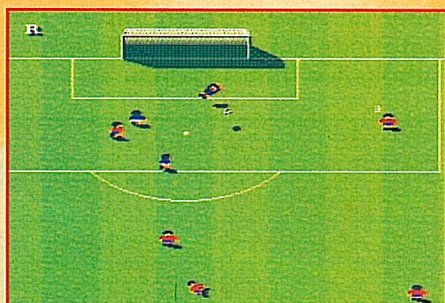
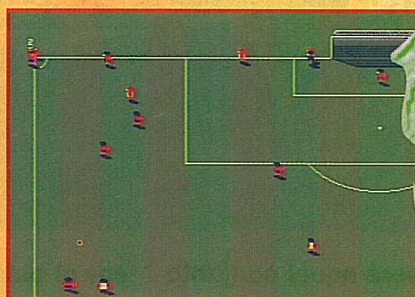
GRAFICOS	93
MUSICA	79
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	93
TOTAL	93



Sensible FUTBOL SOCCER ES FUTBOL



Llega a las consolas de 16 bits de Sega y Nintendo uno de los grandes programas futbolísticos realizados para Amiga y PC. Su realismo y variedad de opciones hacen de SENSIBLE SOCCER un cartucho imprescindible para todos los aficionados que deseen disfrutar plenamente de la emoción de este espectáculo deportivo.



Los magníficos cambios de dirección y la perspectiva aérea permiten considerar a este juego como el nuevo sucesor de KICK OFF. Pese a no tener la espectacularidad gráfica de otros simuladores balompédicos, SENSIBLE SOCCER aporta un realismo excepcional en esta nueva entrega. A diferencia de anteriores versiones, el balón permanece pegado al pie del jugador en los dos primeros niveles. Sin embargo, es en la tercera fase, cuando se pierde esta capacidad, donde se aprecia una mayor sensación de realismo. Dispone de una impresionante variedad de competiciones, respetando en la mayoría de los casos



las normas reglamentarias establecidas por la FIFA en lo referente a grupos, eliminatorias, valor de los goles marcados fuera de casa, cesiones al portero y expulsión directa para el último defensor si comete una falta. En la celebración de la Liga y la Copa también están perfectamente

establecidos, conforme a la normativa vigente, aspectos como el número de equipos, puntos por victoria o la disputa de prórrogas y tandas de lanzamientos desde el punto de penalty. Con esta diversidad de posibilidades el espectáculo está absolutamente garantizado y podréis disfrutar con toda intensidad de la salsa del fútbol. SENSIBLE SOCCER consta de 64 selecciones europeas y de idéntico número de equipos, también



JUEGOS DEPORTIVOS

LOS ASTROS

En el tercer nivel de dificultad todos los jugadores, salvo las tres figuras de cada conjunto, que poseen mayores cualidades técnicas, pierden el balón al regatear. Estas joyas balompédicas aparecen reflejadas con una estrella amarilla en la pantalla de la alineación inicial y con una negra sobre el número cuando se encuentran en juego.



GRAFICOS	80
MUSICA	78
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	96
TOTAL	93

pertenecientes al Viejo Continente, aunque es posible formar otros conjuntos integrados por unos más que curiosos componentes (vegetales y animales). Los nombres de los jugadores son similares a los auténticos, respetando plenamente la fisonomía de los verdaderos futbolistas. Ade-

más, el guardameta es controlado automáticamente. Los gráficos de este cartucho no son tan espectaculares como en otros programas, aunque también se pueden ejecutar remates capaces de poner un nudo en la garganta a los espectadores. La rapidez e inmediata identificación de

los protagonistas, tanto por sus características físicas como por su dorsal, otorgan a SENSIBLE SOCCER un realismo absoluto. A diferencia del cartucho para Super Nintendo, la versión para Mega Drive incluye la opción de cambiar o actualizar las escuadras y el aspecto de los jugadores. ▲

EQUIPOS DE CATEGORIA

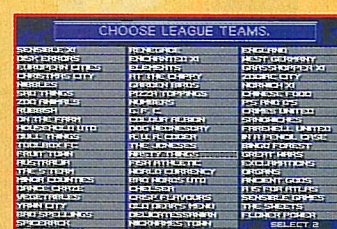
Formar parte de uno de los grandes conjuntos del fútbol europeo o convertirte en internacional con tu selección es un lujo que se encuentra al alcance de unos pocos privilegiados. Sin embargo, con SENSIBLE SOCCER esta posibilidad toma cuerpo, ya que os permitirá disfrutar de una sensación reservada para las grandes estrellas del balompié mundial. Únicamente deberás elegir la competición que más te interese y concentrarte en cada uno de los partidos a disputar, puesto que la clasificación no va a ser un objetivo sencillo de conseguir.

SELECCIONES NACIONALES



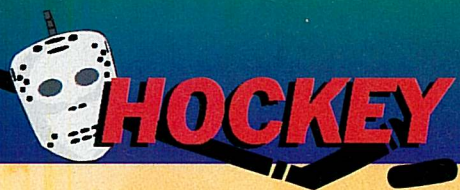
Competiciones: Eurocopa de Naciones, Liga de Naciones (16 conjuntos), Copa Maastrich (eliminatórias a una vuelta) y Grupos de Clasificación para el Mundial.

EQUIPOS



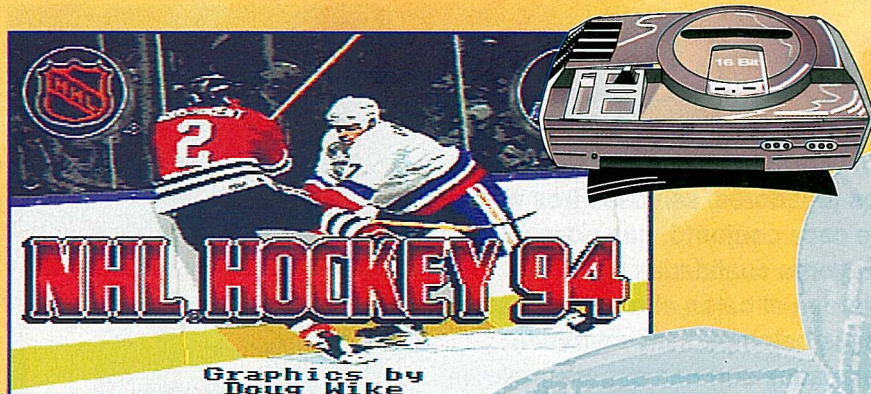
Consta de 64 conjuntos europeos entre los que se incluyen tres españoles: Real Madrid, Barcelona y Deportivo de La Coruña. Las competiciones son: UEFA, Recopa, Copa de Europa y Superliga

Están agrupados por clases, razas o cualquier otro criterio. Las modalidades incluidas son: Liga, Torneo de Pavo, Copa Huevo y Liga Pollo. Sin duda, un toque de exotismo en un juego magnífico.



JUEGOS DEPORTIVOS

NHL[®]
HOCKEY '94

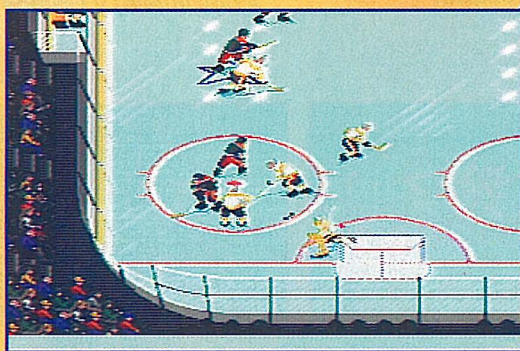


TODA LA VIDA DANDO PALOS



Electronic Arts ha lanzado al mercado un nuevo simulador de hockey sobre hielo. Las mejoras técnicas del cartucho y la actualización de las plantillas, con la inclusión de dos nuevos equipos: Anaheim y Florida, permiten disfrutar plenamente de este espectacular deporte que levanta pasiones en Estados Unidos y Canadá.

El cartucho recoge a los 26 equipos de la liga profesional norteamericana (NHL) y a los dos combinados de las estrellas, formados por los mejores jugadores de la temporada. Los baremos utilizados para determinar las cualidades de los integrantes se basan en su actuación en la temporada 92-93 y se basan en datos como la agilidad, la energía, la potencia de tiro o la precisión en los pases. Una minuciosa comparación con los



VIEJAS GLORIAS

Desde que en 1991 apareció en el mercado EA HOCKEY, **Electronic Arts** ha creado todos los años cartuchos de esta impresionante disciplina. Durante este intervalo de tiempo, apareció también para **Mega Drive** MARIO LEMIUX HOCKEY, que ofrecía cuatro opciones diferentes, destacando los lanzamientos de penaltys y la lucha. Las novedades ofrecidas por **NHL**



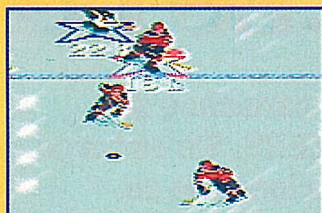
A GOLPE DE STICK

OTTAWA 0-0	SAN JOSE 0-0
BOSTON 0-0	VANCOUVER 0-0
HARTFORD 0-0	CALGARY 0-0
MONTREAL 0-0	DETROIT 0-0
NEW YORK 0-0	DALLAS 0-0
PITTSBURGH 0-0	CHICAGO 0-0
NEW YORK 0-0	EDMONTON 0-0
BUFFALO 0-0	TORONTO 0-0

Playoffs

CAMBIO DE ALINEACION

Esta nueva opción consiste en determinar, antes de los partidos, los jugadores que formarán parte de siete alineaciones. Si el juego se detiene, o tenemos la posesión de la bola, se pueden efectuar cambios para dar descanso a la plantilla o cambiar de táctica.



MAS EQUIPOS

Se introducen dos nuevas formaciones: Florida y Anaheim.

PASE CORTO

Otorga una mayor variedad a las jugadas realizadas durante el encuentro.



LOGOTIPO

En el centro de la pista aparece el logotipo del equipo que juega en casa.



DIGITALIZACIONES

Las fotos de los jugadores aparecen digitalizadas en la pantalla al analizar las características de cada uno de ellos.



ANGULO CONTRARIO

En las repeticiones de las jugadas se incluye la posibilidad de observar el desarrollo de una acción desde el ángulo contrario.



CUATRO JUGADORES

En un partido pueden participar simultáneamente cuatro jugadores, mediante el periférico 4 Way Play.

CHICAGO	PITTSBURGH	
GAME STATISTICS		
CHICAGO	PITTSBURGH	
0	Score	0
1	Shots	2
0%	Shooting Pct	0%
0/1	Power Play	0/0
2:08	PP Minutes	0:00
0	PP Shots	0
0	SH Goals	0
0/0	Breakaways	0/0

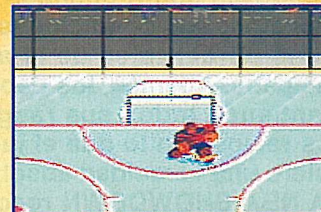
ESTADISTICAS

Las estadísticas se han completado y ampliado, especialmente en los datos relativos al juego.



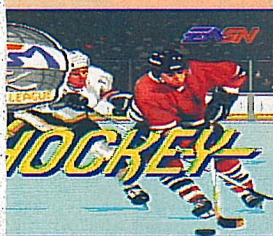
NUEVA COMPETICION

Las tandas de disparos se sustituyen por enfrentamientos entre el portero y un jugador.



PORTERO

El guardameta puede controlarse manualmente. Sus intervenciones han mejorado en calidad.



HOCKEY'94 se centran en el control manual del portero, la participación simultánea de hasta cuatro jugadores en un mismo partido, la inclusión de fotografías digitalizadas con los rostros de los jugadores y la posibilidad de escuchar una banda sonora original compuesta por 72 piezas de órgano.

miembros de los conjuntos rivales puede observarse, digitalizaciones incluídas, antes de los encuentros. Las opciones permiten participar en encuentros de temporada regular, en un torneo por eliminatorias y en una competición donde el portero se enfrenta a un atacante que arranca en solitario desde el centro de la pista. La calidad gráfica de este videojuego y sus magníficas prestaciones auguran el éxito a este cartucho, aunque se hayan suprimido las peleas. ▲

GRAFICOS	78
MUSICA	80
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	82
TOTAL	83



BASKETBALL

JUEGOS DEPORTIVOS



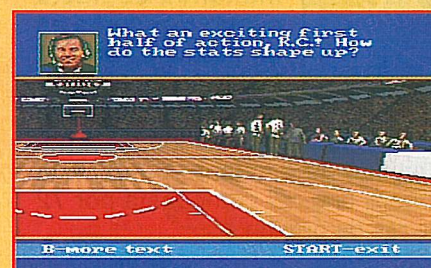
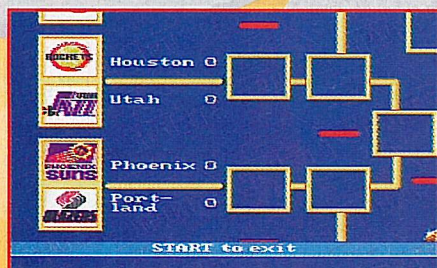
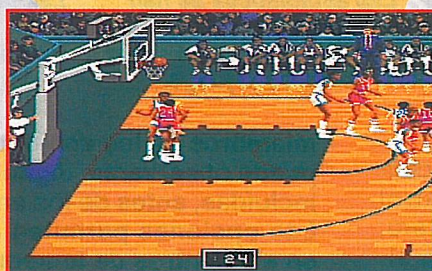
LA ESENCIA DEL MEJOR BALONCESTO



Electronic Arts continúa con la saga de cartuchos de baloncesto iniciada con BULL VS. BLAZERS. Sin embargo, EA NBA SHOWDOWN mejora las prestaciones de su antecesor tanto en el aspecto gráfico como en el número y calidad de sus opciones. Con este juego podréis disfrutar de todo el espectáculo de la mejor liga mundial de baloncesto. Sin duda, un gran acierto para los amantes de este deporte.

El nuevo cartucho de Electronic Arts incluye los 26 equipos (a diferencia de los 16 presentes en la anterior entrega) que componen la NBA, con todas sus plantillas actualizadas conforme a la temporada 92/93. Las características de los jugadores están basadas en dos aspectos: sus condiciones físicas y sus porcentajes de la anterior campaña. Además, los deportistas mantienen todos sus rasgos físicos reales con lo que el juego adquiere una veracidad absoluta. EA NBA SHOWDOWN recoge tres competiciones: la Liga Regular, que enfrenta entre sí a los equipos de las Conferencias Este y Oeste, los Play-Offs por el título, que engloban a los mejores conjuntos de la temporada para decidir el ganador del anillo, y el famoso partido de las estrellas, donde los mejores baloncestistas elegidos por el propio público se enfrentan para demostrar su valía en un gran evento. También existe la posibilidad de que dos jugadores pueden reten a

la propia máquina o de crear un conjunto inédito con los nombres más importantes de cada una de las escuadras. Por fin podrás formar tu propio equipo de ensueño. Este cartucho es semejante al BULLS VS. BLAZERS, aunque eleva considerablemente la calidad en





Digitalizaciones
Se incluyen las imágenes digitalizadas de todos los componentes de las distintas escuadras.



All-Stars
Podrás participar en el encuentro que enfrenta todos los años a las grandes estrellas de la competición.

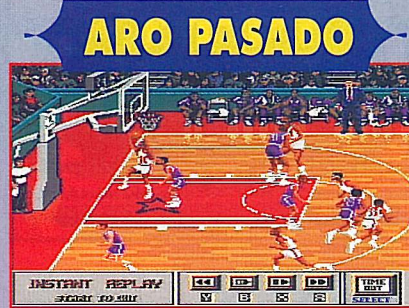
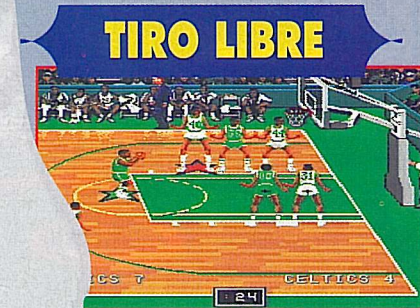
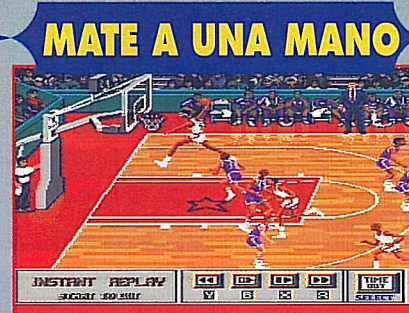
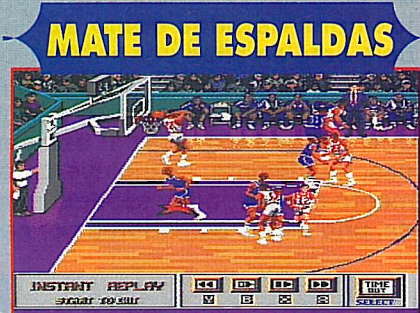
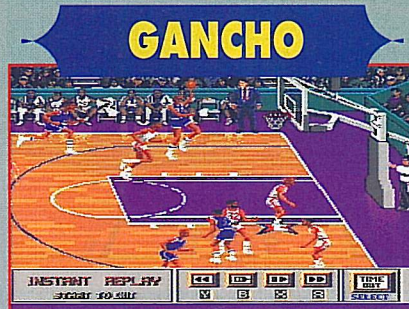
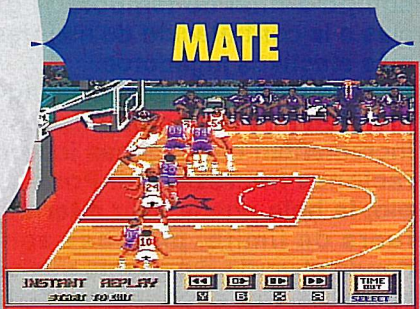


Liga Regular
Este cartucho introduce una temporada completa de la NBA, sin limitarse exclusivamente a los Play-Offs por el título.



Equipo de ensueño
Tienes la posibilidad de crear tu propio equipo, eligiendo a los miembros más importantes de cada una de las 26 formaciones.

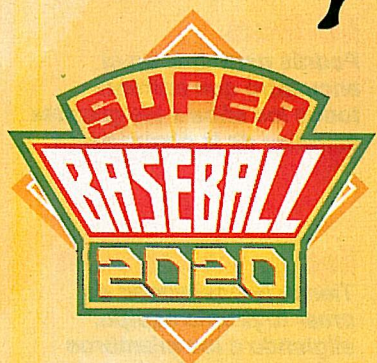
EA NBA SHOWDOWN permite ejecutar las jugadas más espectaculares del baloncesto. Con este cartucho podrás emular a tus héroes de la NBA, desarrollando acciones capaces de levantar admiración en el aficionado más exigente.



dos elementos básicos: el aspecto gráfico, donde destaca un scroll más suave, y la jugabilidad, aunque en este factor no supera al TECMO SUPER NBA BASKETBALL, que sigue siendo el mejor simulador de baloncesto creado para la Super Nintendo. EA NBA SHOWDOWN permitirá a los grandes aficionados al mundo del basket disfrutar en toda su plenitud con las evoluciones y las jugadas más espectaculares de las figuras consagradas de esta disciplina como Jordan, Barkley, Ewing, O'Neal o Wilkins. ▲



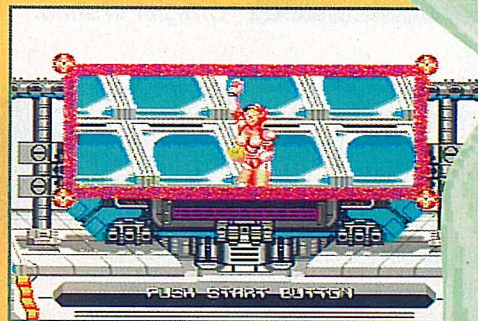
GRAFICOS	84
MUSICA	78
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	86
TOTAL	84



ESTRELLAS DE LA LIGA



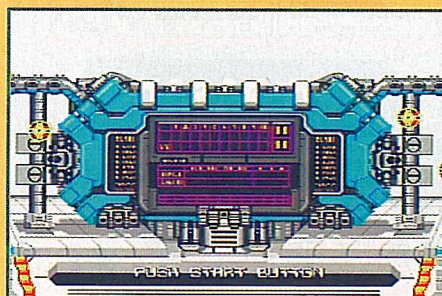
La práctica del deporte de elite pasa por momentos buenos y malos. Tras las vacas flacas para el béisbol, en el año 2020 llegó otra primavera con la incorporación de impresionantes robots y de jugadores humanos (hombres y mujeres) plenos de potencia y precisión. Un nuevo orden deportivo emerge y consigue el éxito popular gracias a su alta tecnología y acciones espectaculares.



de incrementar el rendimiento del equipo a final de temporada gracias a la contratación de mejores y más efectivos jugadores.

Las reglas de esta especialidad se mantienen y las posibilidades se incrementan con algunas incorporaciones interesantes. Por ejemplo, la bola puede salir a terrenos fuera de límite, pero hay zonas donde el verde del campo vuelve a aparecer. Por el contrario, dentro del césped existen rectángulos rojos considerados como *out* si la bola bota en ellos por primera vez. Se incorpora también la existencia de trampas para los corredores, que pueden explotar al ser pisadas. Igualmente, se incluye un elemento de azar: en la séptima entrada, uno de los bateadores por cada

Este cartucho, fiel conversión de otro excelente juego del mismo nombre habilitado para la Neo Geo, reúne las mejores características de los buenos programas deportivos. En su desarrollo se dan cita la fiel ejecución de un deporte que se presta como pocos al sector de los videojuegos y una espectacularidad innegable, así como la posibilidad de disputar ligas con varios niveles de dificultad, enfrentamientos entre dos jugadores humanos y la posibilidad



equipo se ve potenciado en cuanto a su juego se refiere. Sólo se sabrá cuál es si tenemos en cuenta puntualmente sus estadísticas.

Atención, porque los robots pueden estropearse y los reservas son mediocres. En lo que se refiere a los humanos, si tienes dinero —ganas distintas cantidades en función de tus aciertos—, puedes aumentar su blindaje y llevar a cabo contrataciones que mejoren el potencial de tu equipo.

Como puede suponerse, un juego como este —el primer deportivo para la *Mega Drive* que cuenta con 16 megas— también contempla la posibilidad de robo de bases, sustitución de jugadores, elección de *pitcher* y *fields*, o habilidad de un ju-

A LA DEFENSIVA

El *pitcher* o lanzador se mueve a derecha o a izquierda y lanza la pelota con el botón C. Los efectos se pueden efectuar pulsando D. Si se pulsa hacia arriba durante el lanzamiento, este será más lento; por el contrario, será más rápido si se pulsa hacia abajo. Existe una opción de pelotas trucadas: primero es necesario apretar el botón B y después el C con la dirección deseada. En la pantalla aparecen informaciones como premios, velocidad de la bola y la llamada del árbitro.



ATAQUE CONTUNDENTE

Existen cuatro complejos cuadros de estadísticas en cada una de las pantallas que ofrecen una gran cantidad de información como el nombre del bateador, la puntuación, el recuento de bolas (*strikes* y *outs*), la posición y las bases. Realizar una carrera completa es bastante complicado, porque la pelota no se va jamás a la grada. Para que el golpe tenga mayor fuerza, tu cuerpo deberá estar lo más alejado posible de la bola, aunque intentando ejecutar un impacto recto.

gador para colocarse en el terreno de juego —tanto en el interior como en el exterior del campo— o coger la pelota y lanzarla mientras se juega en defensa. Las estadísticas que aparecen son bastante completas y resultan muy esclarecedoras para el desarrollo del partido.

En el juego se alternan robots y humanos (tanto hombres como mujeres), formando parte de un mismo equipo. Cualquier bateador puede ser alcanzado por el lanzamiento

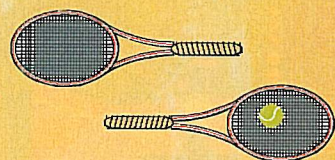
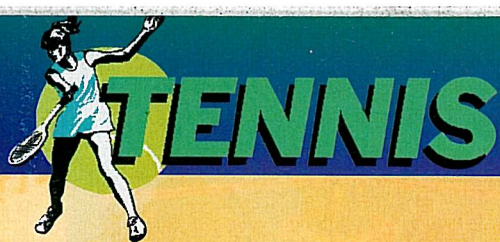
de un *pitcher* y caer lesionado. Si la lesión es grave, una ambulancia aérea lo transportará y será inmediatamente sustituido.

El cartucho permite dos ligas diferentes —la Apasionante y la Combativa— con seis equipos en cada una de ellas.

Durante un campeonato hay que enfrentarse tres veces al resto de los equipos. El primer puesto, aun en caso de empate con la máquina, da derecho a participar en las Series Mundiales. ▲



GRAFICOS	90
MUSICA	82
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	90
TOTAL	85

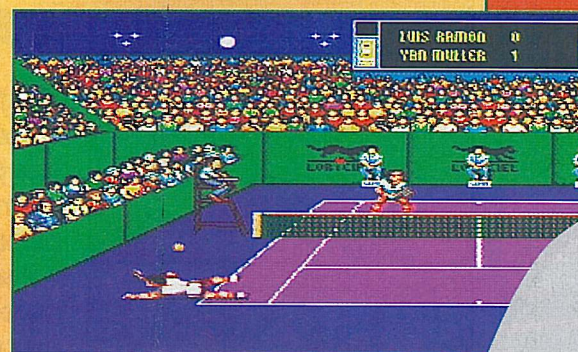
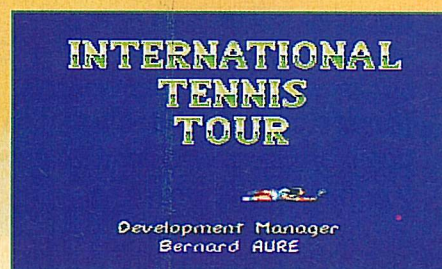


INTERNATIONAL
TENNIS TOUR '92

VAMOS A ECHAR EL RESTO

Este cartucho es una conversión de un juego con idéntico nombre realizado para PC. Hasta ahora, en nuestro país sólo había un simulador tenístico denominado SUPER TENNIS para Super Nintendo. Con esta nueva entrega se cubre, por tanto, una extensa laguna que impedía disfrutar del apasionante mundo de la raqueta en la consola de 16 bits de la multinacional japonesa.

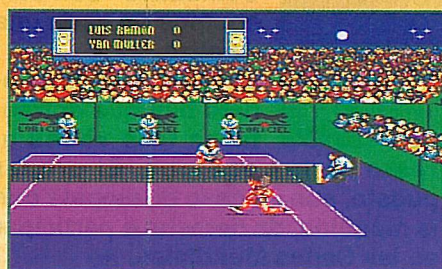
En INTERNATIONAL TENNIS TOUR, 32 jugadores, representantes de 16 países, luchan por conseguir el mejor puesto dentro del ranking mundial de esta disciplina. Para conseguir su objetivo, los jugadores pueden enfrentarse en tres modalidades: encuentros con la propia máquina, disputa de partidos de exhibición y participación en torneos. Sin embargo, el verdadero reto de los tenistas reside, fundamentalmente, en dos competiciones: la Copa de Naciones y el Campeona-



to Mundial individual. En la primera de estas disciplinas, dos representantes de un mismo país, al estilo de la Copa Davis, luchan para imponerse a los demás países participantes. En la segunda modalidad, los tenistas juegan en una serie de torneos celebrados por todo el mundo. Este hecho supone un importante coste económico (participación y desplazamiento). Por lo tanto, es conveniente disputar aquellos que se desarrollen en los lugares más cercanos para evitar un desfase presupuestario.

Los resultados obtenidos determinan la cantidad de dinero percibido y los puntos, que dictaminarán vuestra clasificación definitiva en el ranking internacional. El cartucho dispone de cuatro tipos de superficies (tierra batida, rápida, hierba y pista cubierta), que tienen una incidencia directa en la velocidad de la bola.

El juego en el nivel más avanzado es bastante rápido y permite la eje-



JUEGOS DEPORTIVOS

Campeonato de Naciones

Los equipos nacionales de los diferentes países, formados por dos jugadores, se enfrentan entre sí. Consigue el triunfo el país que logre tres victorias en los cinco encuentros disputados (4 individuales y 1 de dobles). El sistema es similar al que se utiliza en la Copa Davis o en la Copa Federación.



Campeonato del Mundo

En un amplio abanico de torneos celebrados en distintos lugares del mundo, deberéis luchar para obtener una buena posición en el ranking internacional. Los torneos se disputan en diferentes superficies y las victorias harán que aumenten vuestras ganancias.



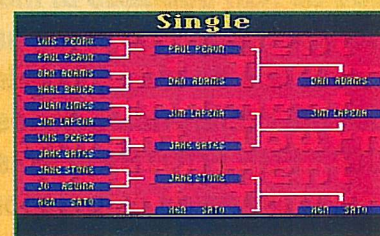
Práctica

Permite perfeccionar el saque. El objetivo es situar la bola en el punto que indica la máquina.



Exhibición

Esta opción se realiza a un sólo partido y con el nivel elegido.



Torneo

La competición se celebra entre 32 tenistas a modo de eliminatorias directas.



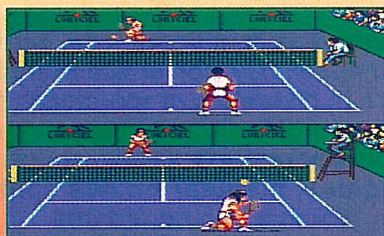
cución de todo tipo de golpes (dejadas, globos, voleas, saques). Destaca fundamentalmente el golpe realizado en *plancha*, cuya espectacularidad es una de las claves de este cartucho. Los efectos de sonido son extraor-

dinarios, alcanzando cotas de enorme veracidad. Ahora, jugar en las pistas de Roland Garros, Wimbledon o Flushing Meadows no constituirá ya una bonita fantasía, sino toda una realidad. A pesar de la variedad de

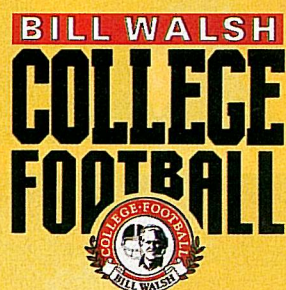
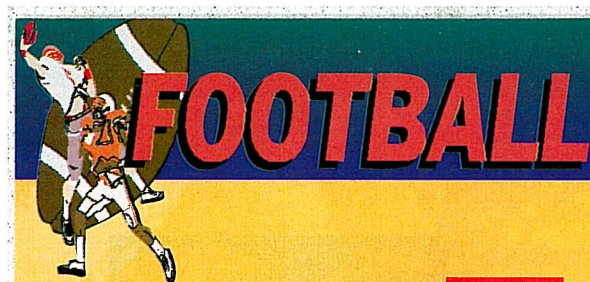
opciones, la jugabilidad y la perspectiva impiden a INTERNATIONAL TENNIS TOUR ser un digno heredero del cartucho SUPER TENNIS, el simulador tenístico por excelencia, pionero en los principios de la Super Nintendo. ▲

CON PERSPECTIVA

Cuando dos contendientes utilizan el juego, ya sea en la modalidad en individual o en dobles, la pantalla se divide en dos para no perjudicar al jugador de la parte superior. De esta manera los dos podrán ver su campo y el contrario.

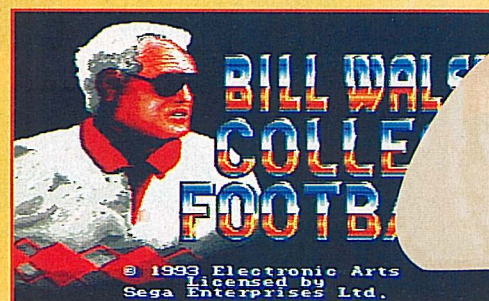


GRAFICOS 68
MUSICA 75
SONIDO FX 85
JUGABILIDAD 72
TOTAL 70



ESTO ES AMERICA

Pocas son las disciplinas deportivas con aceptación popular que se han quedado al margen de las conversiones realizadas por EA Sports. Su propensión a cuidar con esmero los cartuchos de fútbol americano no se ha visto recompensada por las preferencias de los usuarios españoles. **BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL** traslada la emoción de la liga universitaria de este deporte a nuestras consolas.



En este programa destacan los nuevos puntos de vista del terreno de juego, con unas dimensiones más acordes a las reales, y un renovado sistema de elección de jugadas.

Para presentar cualquier cartucho de fútbol americano realizado por EA Sports hay que hacer obligada referencia al magnífico **JOHN MADDEN FOOTBALL**, estándar de los simuladores de esta disciplina deportiva.

La diferencia entre los reglamentos del deporte universitario y profesional del fútbol americano son mínimas, como escasas también son las mejoras de este cartucho respecto a su antecesor. La principal

novedad es la utilización del periférico *4 way play*, con el que se multiplica la diversión, proporcionándonos combinaciones impensables hasta ahora: jugar cuatro contra la máquina, disputar un dos contra dos, o luchar uno contra tres.

El resto de innovaciones se refieren a la dinámica del programa y a su configuración. Destacan los nuevos planos, con dimensiones más acordes; el renovado sistema de elección de jugadas; y, funda-

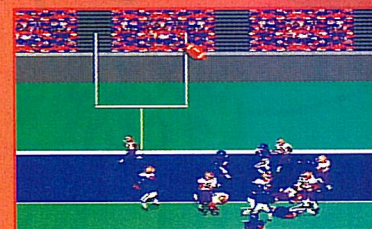
mentalmente, la posibilidad de repetir la jugada (hecho muy habitual en los juegos de esta compañía), pero desde dos puntos de vista, el ataque y la defensa.

Otra de las innovaciones técnicas más importantes reside en la completa desaparición de los *passwords* para dar paso a un sistema mucho más simple. Cada vez que apaguemos la consola, y siempre que estemos en una competición liguera, el cartucho grabará auto-

JUEGOS DEPORTIVOS

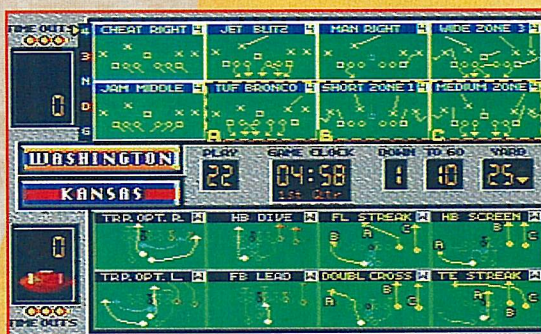
LAS REGLAS

La principal norma de este programa otorga 25 segundos para la elección de jugada, lo que provoca un mayor dinamismo en el desarrollo del juego. Una vez transcurrido este tiempo, el equipo infractor será penalizado con cinco yardas. Otra diferencia es que los sacks (intercepciones de la pelota) al quarterback (lanzador) cuentan como estadística de 'rushing yards' o avance por carrera, es decir, contabiliza cero yardas avanzadas. Por último, cuando el portador del balón posa una rodilla en el suelo se considera que está en fuera de juego y nadie puede tocarle. Algo parecido a la petición de marca en el rugby tradicional europeo.



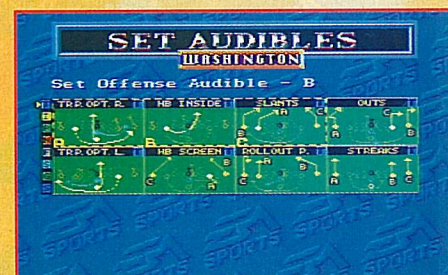
máticamente el momento en el que nos hemos quedado. Una vez hemos empezado el partido, todo se desarrolla como en otros juegos similares. Sin embargo, este cartucho tiene detalles muy significativos como: los **audibles**, que permiten enmendar errores en la elección de las jugadas tanto de ataque como de defensa. Para elegir esta posibilidad sólo es necesario pulsar un botón y después decidir entre tres jugadas preconfiguradas, que casi siempre nos sacarán de un apuro.

Las alternativas de juego son las mismas que en otros programas de fútbol americano de esta compañía: exhibiciones, play-offs y all-time play-offs. En esta última opción



tenemos la oportunidad de jugar con los mejores 16 equipos de todos los tiempos, incluyendo a los campeones nacionales de los años 70, 80 y 90.

No olvidéis que la versión universitaria de este deporte difiere de la profesional. Por lo tanto, leed atentamente las normas incluidas en el cartucho para que no os perdáis durante los encuentros. ▲



En el fútbol universitario existe la posibilidad de elegir, después de un touchdown (atravesar la línea de marca con el balón entre las manos), entre patear a palos o realizar jugada. Si decidimos jugar, se ejecuta igual que una acción tradicional: se coloca la pelota en la línea de tres yardas del adversario para conseguir un touchdown en una sola jugada. Si se logra, habremos conseguido dos puntos (uno más que si hubiéramos transformado el lanzamiento).

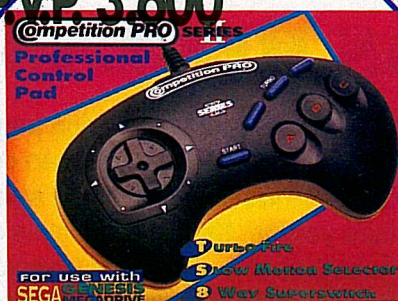
GRAFICOS	75
MUSICA	73
SONIDO FX	72
JUGABILIDAD	76
TOTAL	74

**CARTUCHERA
GAME BOY
+ TIP OFF
P.V.P. 8.350**



**SOCIOS
2.950**

**PAD PARA MEGADRIVE
COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600**



**SOCIOS
2.500**



TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER
NINTENDO Y MEGA DRIVE)

P.V.P. 7.600



TELEMACH
(PARA PC)

**SOCIOS
6.100**

exclusiv SOCIO

**SOCIOS
29.900**



**Al comprar tu MEGA
ACCION o MEGA PACK de
regalo el MULTICASE**

**Por la compra de un
MEGA CD de regalo el
MEGASTICK**



**SOCIOS
49.900**

**SOCIOS
16.490**



**GAME GEAR + COLUMNS
+ ALIMENTADOR DE
CORRIENTE
P.V.P. 18.220**

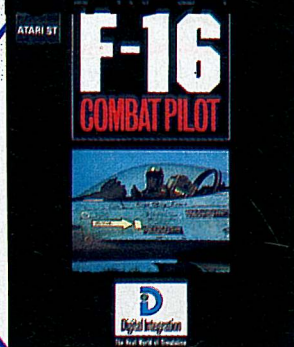
**TURRICAN NES
ELITE para NES**



P.V.P. 16.350

**SOCIOS
7.350**

**F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650**



**SOCIOS
1.750**

**GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.**

**POP &
soft**



**OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
DICIEMBRE**

**Al comprar la SUPER
NINTENDO ALL STAR de
regalo el MANDO CONTROL**



**SOCIOS
29.900**

**SOCIOS
6.990**



**SUBBUTEO CLUB +
ARBITROS + BANQUILLO
ENTRENADOR
P.V.P. 7.880**

**SIN GASTOS
DE ENVIO**

canadian

SUPER NINTENDO



GOOF TROOP

HAMBRE CANINA

Goofy y su hijo Max son dos de los personajes de dibujos animados más emotivos de la factoría Disney. Ahora, los dos se enfrentan a una nueva aventura en Spoonerville Island. Este cartucho destaca fundamentalmente por su gran jugabilidad, que supone un atractivo añadido para un juego simpático dotado con todos los ingredientes necesarios para convertirse en éxito.



Capcom siempre ha destacado por sus cuidadas producciones, característica que les ha valido uno de los primeros puestos entre las compañías fabricantes a lo largo y ancho del mundo. Desde hace tiempo, sus programadores han encontrado una buena fuente de ideas en los personajes de la casa Disney. Ahora, fruto de esta productiva relación, aparece un in-

GOOFY



Este perro, pese a su torpeza, siempre sale victorioso.

MAX



La torpeza debe ser hereditaria, porque es igual que su padre.

teligente y apasionante cartucho basado en la serie televisiva que actualmente se emite en España.

La historia comienza cuando Goofy y su hijo Max, en su día de pesca, reciben la inoportuna visita de Pete y de su vástago PJ, que deciden amargar la existencia a nuestros protagonistas conquistando Spoonerville Island, una isla paradisíaca poblada por pacíficos isleños. La única so-



PETE



Pete, alias 'patapalo', ha reunido un buen grupo de piratas.

PJ



Pete Junior tiene todas las virtudes de su indeseable padre.

JOLLY



Es el pirata más tonto del grupo y su única habilidad es molestar.

ROGER



Es igual de tonto y patán que Jolly, pero le sobrepasa en kilos.

JACK



Es hábil con la espada. Si no te apartas comprobarás lo frío que es el acero.

ROB



Cuidado porque puede desbaratar la solución de los puzzles.



GANCHO

Sirve para golpear a los enemigos y para atrapar objetos. Utilízalo como puente en ciertos lugares.



CAMPANA

Al hacerla sonar, todos los enemigos te seguirán. Ten cuidado porque puedes ser presa fácil.



TABLA

Es útil para construir puentes en los lugares donde no se puede utilizar el gancho.



PALA

Cava donde el color de la tierra lo marque. Aparecerán joyas y comida que te darán fuerza y vidas extra.



VELA

En ciertos lugares oscuros aumenta la visión de los personajes.



LLAVES

Para cogerlas debes resolver un puzzle. Te permiten abrir puertas.



LLAVES MAESTRAS

Abren las puertas que conducen al jefe de final de fase.



lución a este problema está en manos de nuestra famosa pareja. Padre e hijo deben limpiar la isla de piratas utilizando la astucia, la habilidad y, muchas veces, la inteligencia. Los aficionados a la serie ZELDA para la Super Nintendo estarán como pez en el agua rondando por los recovecos del archipiélago. Pese a todo, el juego se configura como un enorme puzzle cargado de intensos momentos de acción. Los más pequeños disfrutarán dejando fuera de combate a tunantes bucaneros, y los más grandes, resolviendo complicados

JESTER



Desde su parapeto lanza barriles a diestro y siniestro.

RAP

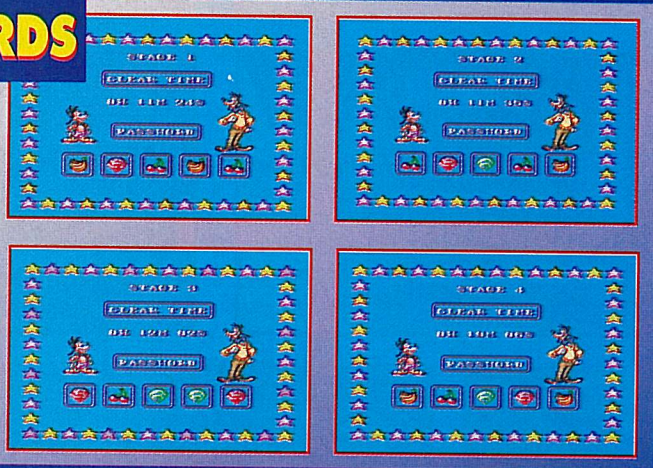


Cuando se convierte en bola, arrasa todo lo que se ponga a tiro.

GOOF TROOP

PASSWORDS

Estas opciones constituyen una excelente ayuda a la hora de superar los tramos más complicados del cartucho.



rompecabezas. Buen sonido, mejores gráficos y fantasía a raudales completan una aventura que no tiene desperdicio. ▲

CARLOS YUSTE



He aquí un truco muy útil: cuando hayas terminado de cavar la tierra y no quede ningún agujero por abrir, sal de la pantalla y vuelve a entrar. Puedes conseguir hasta ocho vidas.

RAMBLE



Lanza largas llamaradas que te paralizan, pero que no te destruyen.

ISLEÑOS

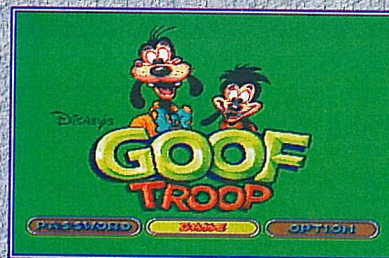


Te darán valiosa información sobre la situación de los piratas.

DEFENSAS



La principal defensa es coger los objetos que encuentres dispersos por la pantalla y lanzarlos a la cabeza de los adversarios, que caerán fulminados. También puede servir de ayuda momentánea golpear al enemigo con el gancho para paralizarlo durante un corto periodo de tiempo. Si hay mar cerca, puedes borrar a tu enemigo del mapa empujándole hasta que caiga al océano.



CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 4
JUGADORES: 2
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 88
MUSICA 90
SONIDO FX 77
JUGABILIDAD 93

- Es un juego válido para niños y mayores.
- Tiene la dificultad justa para hacer el juego divertido.
- Gráficos muy buenos, en la línea Disney
- Fomenta el juego en equipo.
- El argumento es un poco soso.
- Cinco niveles saben a bastante poco.

TOTAL 85

Nos encontramos ante un juego que pone a prueba vuestra habilidad y fantasía. Si además lo unimos con la magia Disney, tenemos una mezcla perfecta.

Z
Galardones
GRUPO
ZETA

ELIJA

los **MEJORES** del

93

**CÓMO PARTICIPAR
Y GANAR UN VOLVO 460**

★ SELECCIONE USTED MEDIANTE EL CUPÓN ADJUNTO A LOS PROTAGONISTAS MÁS DESTACADOS DE 1993.

★ PONGA UNA CRUZ EN EL RECUADRO ANEXO AL NOMBRE O NOMBRES DE LOS PERSONAJES MERECEDORES DEL GALARDÓN. USTED PUEDE ELEGIR A TANTOS PREMIADOS COMO PREFIERA. SI CONSIDERA QUE ALGUNA PERSONA MERECEDORA DE PREMIO NO FIGURA EN LA RELACIÓN ADJUNTA, PUEDE AÑADIRLA EN LOS LUGARES RESERVADOS PARA ELLO AL FINAL DE CADA APARTADO.



★ RELLENE EL CUPÓN CON SUS DATOS PERSONALES PARA PARTICIPAR EN EL **SORTEO DE UN MAGNÍFICO VOLVO 460 1,8 I**, VALORADO EN 2.600.000 PESETAS Y NUEVE CÁMARAS DE VÍDEO.

★ RECORTE O FOTOCOPIE EL CUPÓN CON TODOS LOS NOMINADOS, INTRODÚZCALO EN UN SOBRE Y ENVÍELO ANTES DEL 15 DE DICIEMBRE AL APARTADO DE CORREOS 97 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (MADRID)

GRUPO

el Periódico

La Voz de Asturias

el Periódico

Extremadura

el Dominical

LA GACETA
DE LOS NEGOCIOS

SPORT

Mediterráneo

CONOCER

VIAJAR

super
juegos

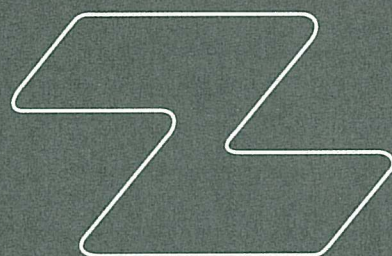
super

tu
salud
LA REVISTA DEL BIENESTAR

RI

MARCHA 43

TONOS



PARTICIPE USTED
EN LA CONCESIÓN DE LOS

Galardones

GRUPO ZETA





RECORTE POR LA LINEA DE PUNTOS O FOTOCOPIE ESTE CUPÓN

ZETA

tiempo

interviu

Dinero

woman

MAN

PRIMERA LINEA

Fortuna SPORTS INTERNATIONAL

CO&CO

EDICIONES B

ARDI

ronda IBERIA

ORO

NOVEDADES

CONEXION

EMPRESAS

Jeans CULT



RELLENE ESTE CUPÓN CON SUS DATOS PERSONALES:

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCIÓN

CIUDAD TEL

PROVINCIA C.P.



VALORES HUMANOS

JULIO IGLESIAS ZAMORA
PRINCESA IRENE DE GRECIA
MANUEL PIÑA
GESTORAS POR LA PAZ
CRUZ ROJA
S.M. SOFÍA DE GRECIA
CASCOS AZULES
MÉDICOS SIN FRONTERAS
JESÚS CASTRO
ASOCIACIÓN NACIONAL DE
DONANTES DE ÓRGANOS
.....

IMAGEN PÚBLICA

S.M. JUAN CARLOS DE BORBÓN
S.A.R. FELIPE DE BORBÓN
JUAN ANTONIO SAMARANCH
FEDERICO MAYOR ZARAGOZA
JOSÉ MARÍA MENDILUCE
LUIS ROJAS MARCOS
VERÓNICA BLUME
HÉROES DEL SILENCIO
JULIO IGLESIAS
SANTIAGO GRISOLÍA
.....

POLÍTICA

FELIPE GONZÁLEZ
JOSÉ MARÍA AZNAR
JUAN MARÍA ATUTXA
CARMEN ALBORCH
MIGUEL ROCA
MANUEL FRAGA
NICOLÁS REDONDO
JOSÉ LUÍS CORCUERA
JULIO ANGUITA
JUAN ALBERTO BELLOCH
.....

ECONOMÍA

FRANCISCO LUZÓN
EMILIO BOTÍN
ISIDORO ÁLVAREZ
MARIO CONDE
JOSÉ MARÍA AMUSÁTEGUI
JOSÉ MARÍA CUEVAS
ÓSCAR FANJUL
.....

MERCÉ SALA
ANTONIO CATALÁN
CÁNDIDO VELÁZQUEZ
.....

DEPORTES

MIGUEL INDURÁIN
SERGI BRUGUERA
FERMÍN CACHO
JUAN A. SAN EPIFANIO
CARLOS CARDÚS
ARANTXA SÁNCHEZ VICARIO
ARVIDAS SABONIS
PEP GUARDIOLA
"BEBETO"
BLANCA ARES
.....

ARTE Y CULTURA

PALOMA O'SHEA
MARIO VARGAS LLOSA
FRANCISCO UMBRAL
ANTONIO LÓPEZ
ARANTXA ARGÜELLES
JOAQUÍN CORTÉS
GUSTAVO VILLAPALOS
ANTONIO GALA
MANUELA VARGAS
SANTIAGO CALATRAVA
.....

PROYECCIÓN SOCIAL

BALTASAR GARZÓN
MARINO BARBERO
JOSÉ IGNACIO LÓPEZ DE
ARRIORTÚA
ISABEL SARTORIUS
CHABELI IGLESIAS
JESULÍN DE UBRIQUE
ENRIQUE PONCE
ANA BOTELLA
INOCENCIO ARIAS
JUDITH MASCÓ
.....

MEDICINA Y CIENCIA

JUAN PÉREZ MERCADER
MARGARITA SALAS
.....

MARIANO BARBACID
MANUEL PERUCHO
JOSÉ ANTONIO TAGLE
RAFAEL NÁJERA
VERÓNICA BLUME
RICARDO DEXEUS
FRANCISCO GRANDE COVIÁN
BERNARDO NADAL
.....

CINE Y TEATRO

PEDRO ALMODÓVAR
JAVIER BARDEM
ARIADNA GIL
BIGAS LUNA
PACO RABAL
ELS COMEDIANTS
ANTONIO BANDERAS
MARIBEL VERDÚ
JUAN ECHANOVE
JUANMA BAJO ULLOA
.....

MÚSICA

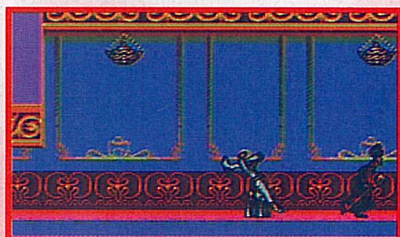
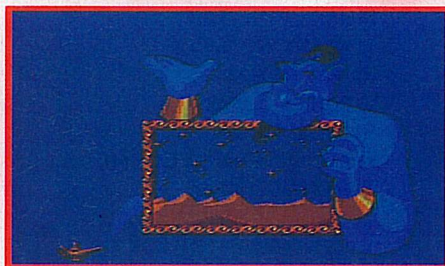
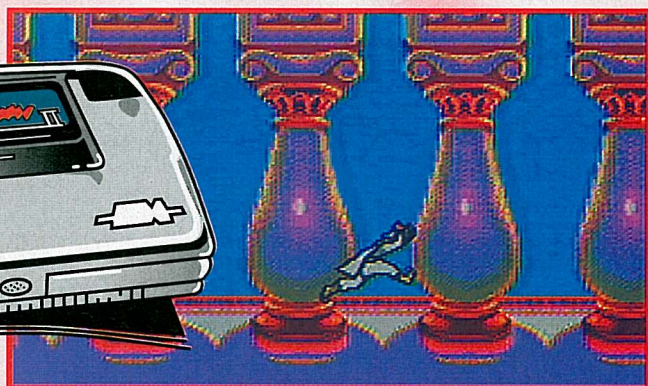
MANOLO TENA
ROSARIO
EL ÚLTIMO DE LA FILA
LUZ CASAL
JOSÉ CARRERAS
CRISTINA Y LOS SUBTERRÁNEOS
BARRICADA
KIKO VENENO
ANA REVERTE
AINOHA ARTETA
.....

RADIO Y TELEVISIÓN

RAFFAELA CARRA
EMILIO ARAGÓN
LUIS DEL OLMO
IÑAKI GABILONDO
PACO LOBATÓN
ANTONIO MERCERO
MARTES Y TRECE
JOSÉ MARÍA GARCÍA
MERCEDES MILÁ
JOSÉ MARÍA CARRASCAL
.....



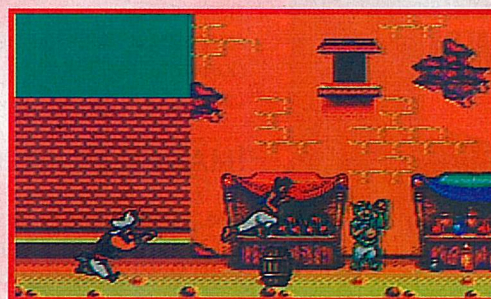
ENVÍELO AL APTDO. 97 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (MADRID) ANTES DEL 15 DE DIC.



Aladdin

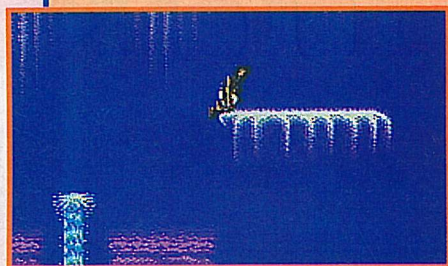


FASE 1

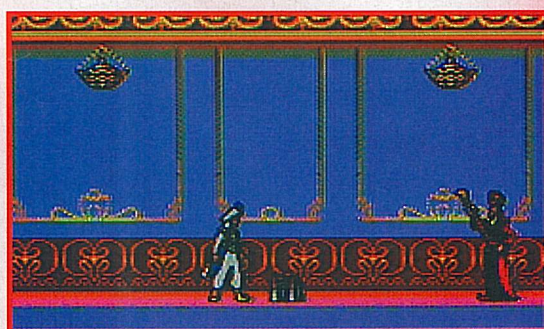


Aladdin ha llegado también a la **Master System** con un juego que refleja magia y encanto por sus cuatro costados. El argumento, basado en el clásico cuento de las Mil y una Noches, gira en torno a un joven ladronzuelo que encuentra una lámpara encantada con un genio en su interior capaz de concederle cualquier deseo por extraño que parezca. Los problemas del muchacho comienzan cuando un malvado visir, experto en artes arcanas, descubre la existencia de la lámpara. Así empieza una persecución terrible e implacable. El juego está dividido en siete fases. Cada una de ellas se compone de un nivel, excepto la primera y la segunda que están constituidas por dos y tres sub-niveles respectivamente. A pesar de ser un cartucho sumamente

FASE 2



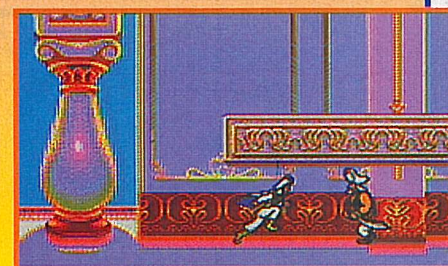
FASE 5



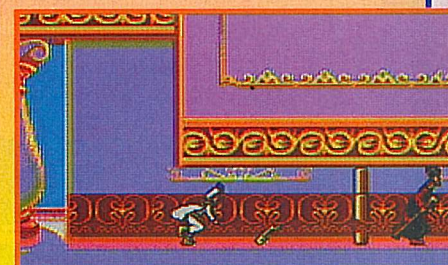
FASE 3



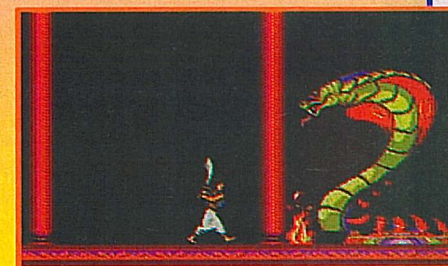
FASE 4



FASE 6



FASE 7



fácil, se trata, sin duda alguna, de una de las mejores creaciones realizadas para la consola **Master System**, sobre todo debido a su extraordinario virtuosismo técnico.

Los movimientos de los escenarios son brillantes y los personajes están magníficamente elaborados. En definitiva, podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que nos encontramos ante un trabajo de artistas. ▲▲

CARLOS F. MATEOS

Aladdin

PRESS START BUTTON

SOBRESALIENTE

Sega ha conjugado en esta versión lo mejor de sus predecesores, aunando la jugabilidad y los gráficos de la **Mega Drive** y **Super Nintendo**.

GRAFICOS 93

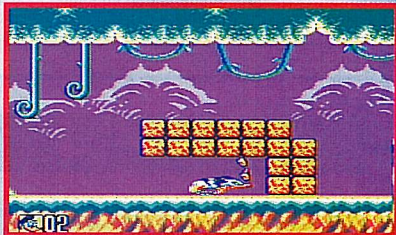
SONIDO 75

JUGABILIDAD 90

92



DEEP DUCK TROUBLE



SIN TROPIEZOS

Hay que guardar el equilibrio en las plataformas, pues no tendrás una segunda oportunidad para superarlas.

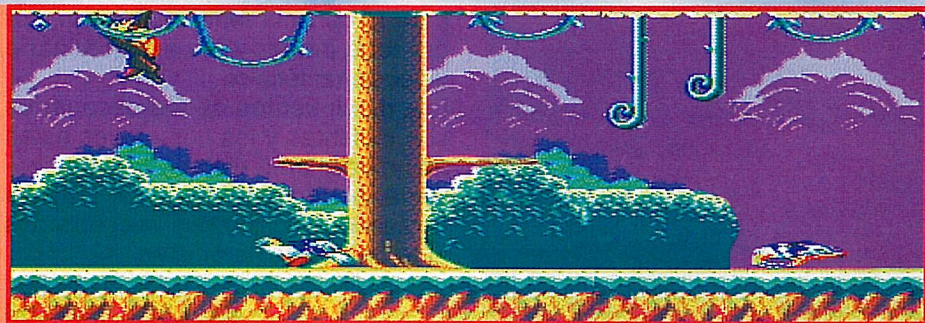


MOMENTOS DE TENSION

Competir en velocidad con un peludo gorila de la selva es una osada apuesta por parte de este patoso protagonista que, para colmo de dificultad, es arrastrado por un vertiginoso scroll lateral.

¿Qué ocurriría si al pato más famoso de Disney se le sacara fuera de su tradicional y fantástico entorno? Probablemente se encontraría con serias dificultades al no contar con la ayuda de sus amigos. La recreación de una aventura de estas características ha sido el propósito de este nuevo cartucho de **Sega** con la necesaria licencia de Disney. El resultado final ha sido un juego que sigue las mismas directrices del **LUCKY DIME CAPER**, diseñado también con tan sólo ocho bits de potencia. Se aprecian algunas similitudes con el clásico **SUPER MARIO BROS III**, en cuanto al encubrimiento de objetos y la fabricación de plataformas a partir de bloques de piedra.

Pese a que los movimientos de Donald están ralentizados, los programadores han mantenido sus gestos y posturas caricaturescas. Los gráficos recrean una extensa gama de escenarios tales como la jungla, un paisaje volcánico o un valle plagado de aves de la Era Jurásica. La variedad y el contraste de la paleta cromática y las músicas son dos alicientes más del juego. ▲



**DEEP
DUCK TROUBLE**

PRESS START BUTTON
STARRING
Donald Duck
© 1993 Disney

ACCION SUBLIME

La variedad de acción que contiene este cartucho asegura la diversión y el entretenimiento.

GRAFICOS 92

SONIDO 80

JUGABILIDAD 92

90

"PERDIDO EN TU CIUDAD"

**SOLO EN CASA 2.
PERDIDO EN NUEVA YORK**

¿La recuerdas?

SUPER JUEGOS y FOX VIDEO te ofrecen la posibilidad de ser guionista de cine.

Seguro que tú también puedes inventar mil aventuras. Escribe el guión de *Perdido en tu ciudad* y gana:

Primer premio: una videocámara.

Segundo premio: tres lotes de diez películas.

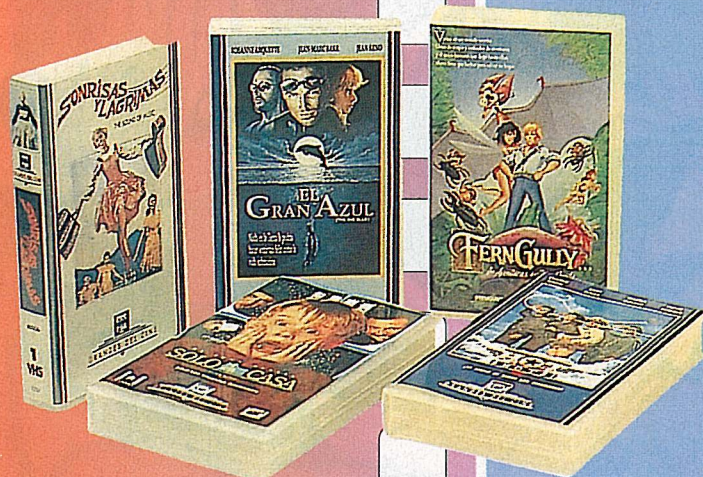
Tercer premio: cinco lotes de tres películas.



BASES

No existe límite de edad.
Los trabajos deberán remitirse con tu nombre y con el cupón que aparece en esta página antes del 31 de enero de 1994.

El resultado se publicará en la revista SUPER JUEGOS de marzo de 1994.



CUPON

Recorta este cupón y envíalo cumplimentado junto con tu guión a: Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell 13. 28009 Madrid. Indica en una esquina del sobre "Perdido en tu ciudad".

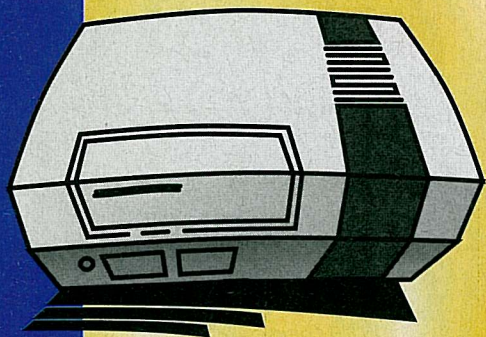
Nombre.....

Dirección.....

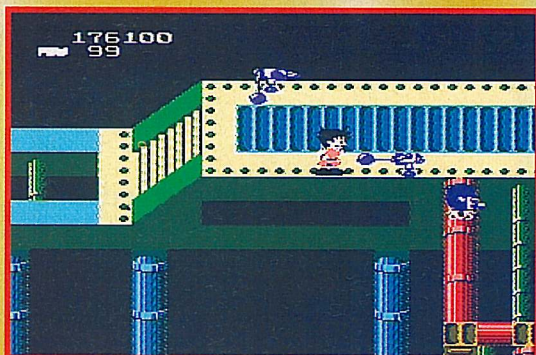
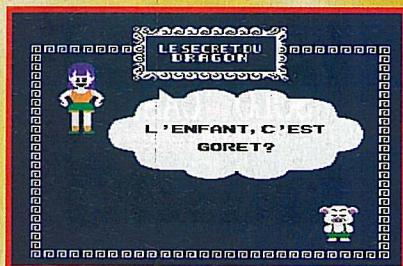
Provincia

C. Postal.....

Teléfono.....

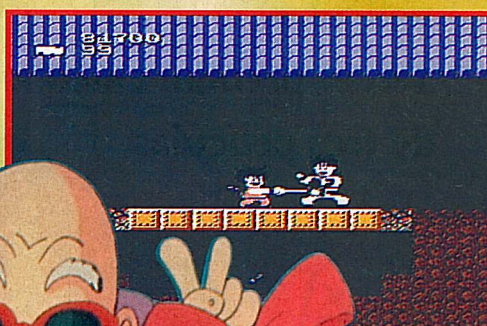


DRAGON BALL

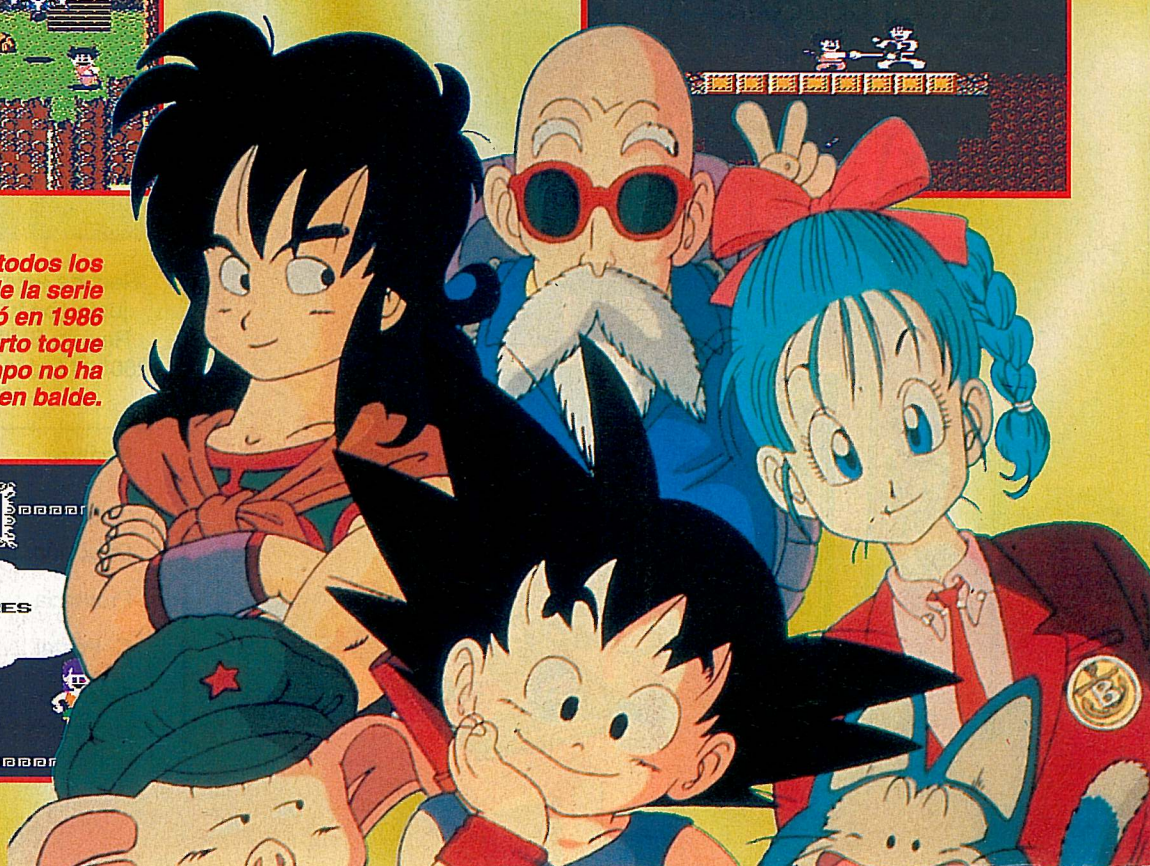


Por fin, llega hasta nuestras fronteras la primera adaptación realizada por Bandai en 1986 de **DRAGON BALL**. Esta versión para **NES** corresponde a los primeros episodios de la serie, cuando Son Goku y Bulma inician el viaje para encontrar las legendarias siete bolas mágicas del Dragón Sagrado, Shen Ron. Durante el

camino encontrarán, además de toda clase de peligros, bastantes amigos como el Maestro Tortuga Duende, Yamsha o el lascivo Puar. El villano de la historia, el malvado y diminuto Rey Pilaf, también pretende conseguir las bolas y, junto a sus dos compinches, les pondrá las cosas muy difíciles a Son Goku y sus amigos. A través de doce fases, con un desarrollo entre **LEGEND OF ZELDA** y arcade de lucha, Son Goku deberá atravesar el desierto, la ciudad del Este e in-



Esta realización cuenta con todos los personajes y situaciones de la serie original. Pese a que se creó en 1986 sigue conservando un cierto toque de frescura, aunque el tiempo no ha pasado en balde.

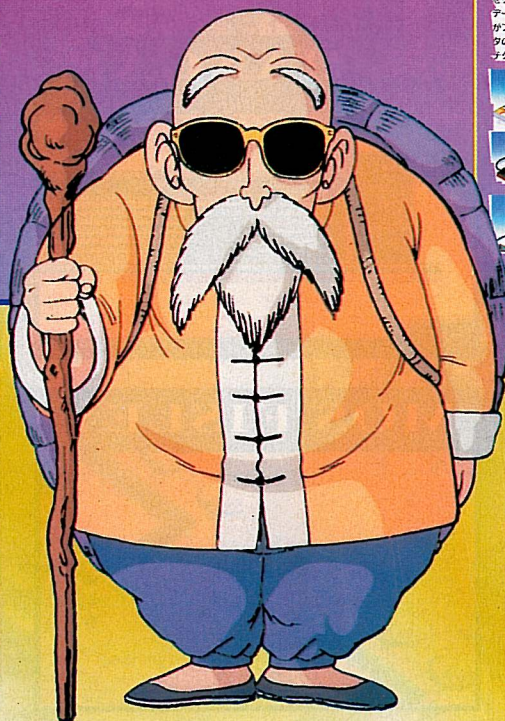


NES

LUCHAS CON TARJETA

La última incursión de Son Goku y sus amigos en la **NES**, más conocida como **Famicom** en Japón, no ha sido en cartucho o en disco, sino en tarjetas de códigos de barras. A estas alturas, seguro que todos estais al tanto de la fiebre tarjetera que está invadiendo las islas niponas, gracias a **BARCODE BATTLER** y a juegos similares. Por ello, **Bandai** ha sacado un nuevo sistema de entretenimiento, de nombre **Datatch Joint Rom**, que conectado a la **NES**, permite combinar los cartuchos de toda la

vida con los códigos de barras. El primero de estos juegos es una nueva versión de **DRAGON BALL Z**, que combina un RPG en el sentido más puro con los cartuchos de lucha tradicionales.



cluso viajar hasta la luna para conseguir las esferas, única vía para que el dragón Shen Ron pueda concederle su deseo.

El paso del tiempo no perdona, y **DRAGON BALL** es un buen ejemplo de ello. Puede que en 1986 este cartucho fuera lo más, pero a estas alturas el juego se ha quedado obsoleto.



A pesar de ello, hay que reconocer que este cartucho sigue siendo divertido de jugar. Tiene un desarrollo bastante variado y posee todos los personajes y situaciones de la serie original, lo que le convierte en un cartucho imprescindible para los amantes de la serie y una opción bastante recomendable para el resto de usuarios de esta consola de ocho bits. ▲



MUY DIVERTIDO

Sin ser una maravilla, **Bandai** ha trasladado el universo **DRAGON BALL** a la **NES** sin descuidar ni la jugabilidad ni el factor diversión. Indicado para los fanáticos de la serie

GRAFICOS 67

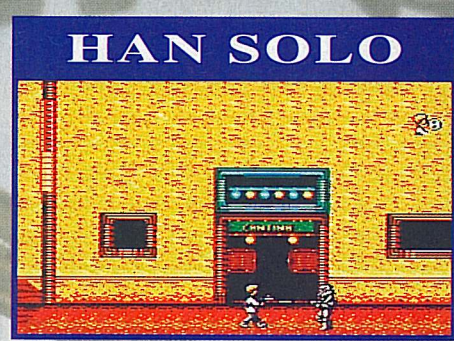
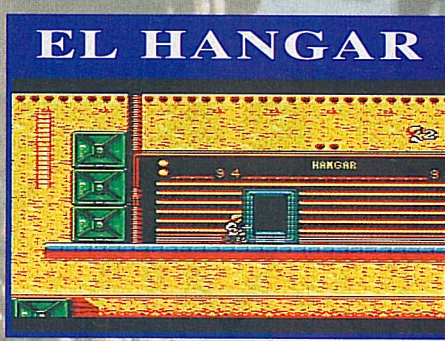
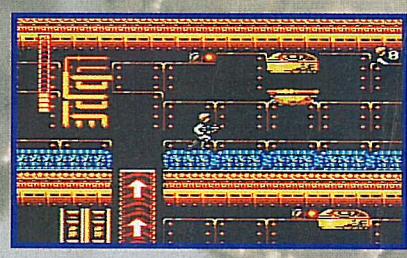
SONIDO 69

JUGABILIDAD 74

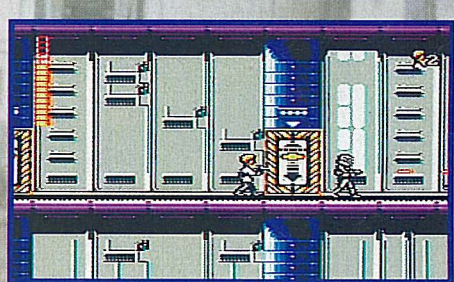
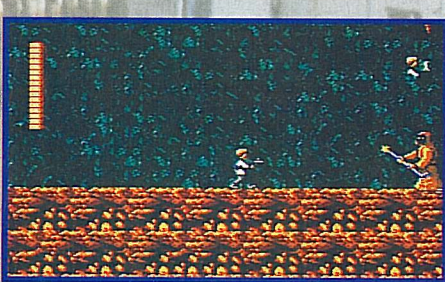
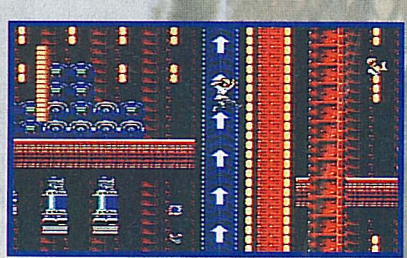
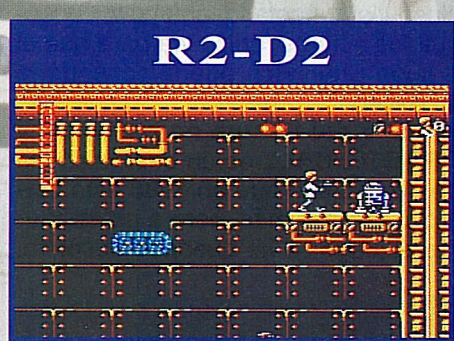
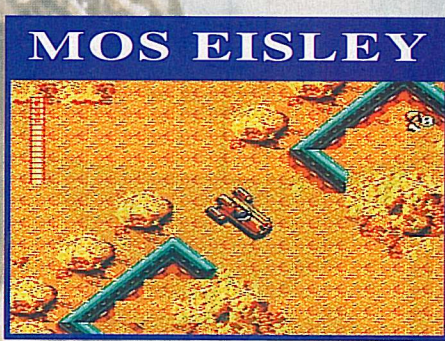
74



STAR WARS



Esta adaptación para *Master System* se propone recrear el filme del modo más fidedigno posible. El resultado ha sido semejante al logrado con la versión para *NES*, con gráficos simples pero enriquecidos a base de colores primarios. Un gran aliciente para conseguir ayuda durante el juego son los movimientos de los protagonistas, Luke Skywalker o Hans Solo, que pueden ser potenciados en velocidad y altura. Otro punto fuerte del cartucho son los desplazamientos virtuales del Halcón Milenario, nave famosa por alcanzar una velocidad cinco veces superior a la de la luz. Con él debes atravesar una lluvia de meteoritos, lo que será más fácil en función de la Fuerza acumulada en fases anteriores. La música, inspirada en la banda sonora de la película, se ha modernizado con ritmos rap.



STAR WARS

FIEL ADAPTACION
Sin duda alguna, la mayor virtud de este cartucho es que **LucasArts** ha respetado al máximo el original cinematográfico.

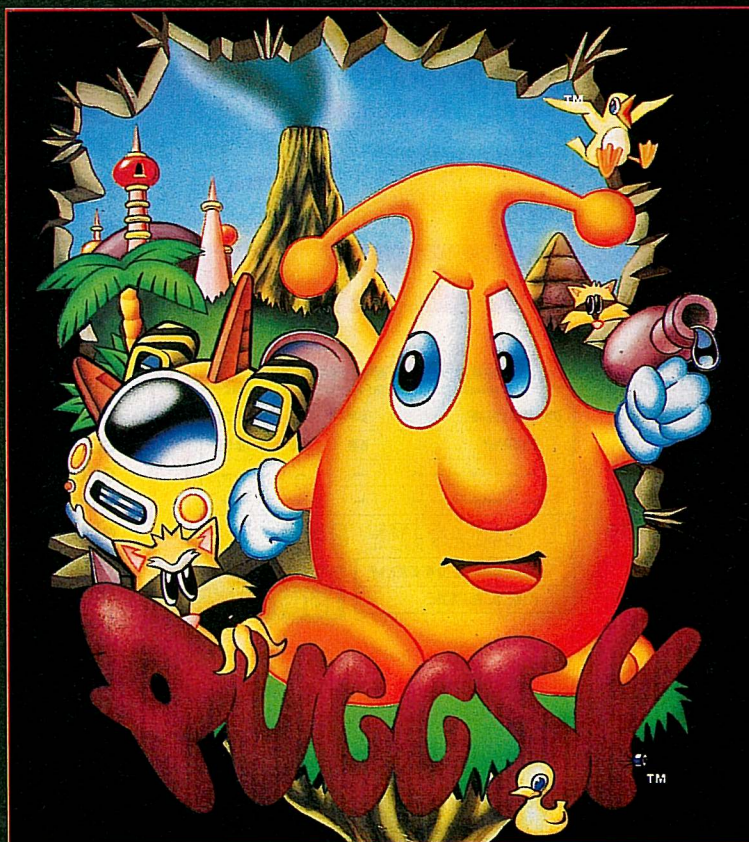
GRAFICOS	80
SONIDO	88
JUGABILIDAD	90

86

¡AYUDA A PUGGSY A VOLVER A SU PLANETA!

Tu amigo Puggsy está perdido. Necesita tu ayuda para encontrar el camino que le lleve hasta su nave espacial robada y poder regresar a su planeta. Pero... una pandilla de mapaches alienígenas le persigue. ¿Cómo saber quién es su amigo y quién no?.

Averigua cuántas pantallas tiene el juego de Puggsy de Mega Drive en su parte posterior de la carátula del videojuego y entrarás en un sorteo de 100 camisetas. Con ella, Puggsy te identificará como amigo y conseguirá con tu ayuda volver a su planeta.



LOS **super** juegos



Además de entre sus 100 amigos se elegirá a 4 jugones a los que, acompañados por un adulto, Puggsy invitará a Barcelona un fin de semana para participar en una competición con su juego, en el Virgin Megastore.

Un T.V Sony, una cadena de música y un Discman pueden ser vuestros. ¡Ah! y sólo por llegar hasta allí tendréis un Walkman de regalo. Después, todo depende de vuestra habilidad.

PSYCHO

Rellena este cupón y envíalo antes del 10 de Enero de 1994 a:
Ediciones Mensuales, S.A. Revista Super Juegos, c/ O'Donnell, 13. 28009 Madrid,
indicando en una esquina del sobre Concurso Puggsy

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Población.....Provincia.....
C.Postal.....Teléfono.....
Fecha de Nacimiento.....Número de pantallas.....
Modelo de consola que posees.....

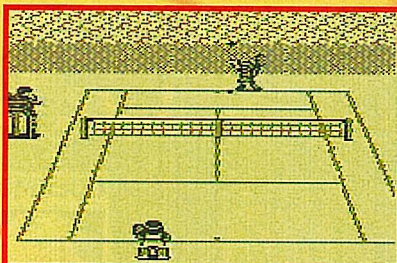
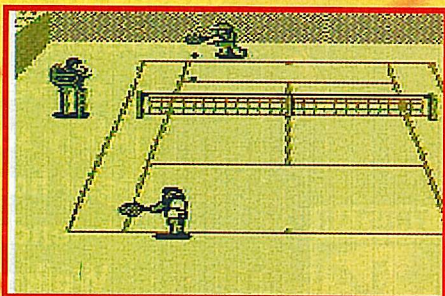


TOP RANKING TENNIS

GRABAR PARTIDAS

Una vez que ascendamos o descendamos de puesto en el ranking, el cartucho grabará automáticamente los resultados. Hasta un total de cuatro serán las opciones que tendremos para crear jugadores competentes.

SELECT PLAYER.			
NAME	SHOT	RUN	RS
JOSE	A	C	55
MAY	A	A	45
----	----	----	----
OFFICIAL GAME:			
PRACTICE GAME:			
NEW ENTRY		Nintendo RANKING	
DELETE			



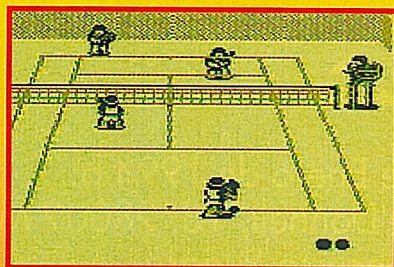
Mucho tiempo ha pasado desde la aparición, hace casi tres años, del famoso TENNIS de **Game Boy**. No era el juego definitivo, pero tenía cosas verdaderamente increíbles para aquella época: sonido estéreo y una jugabilidad endiablada.

Evidentemente, todo evoluciona con el tiempo. Después de presenciar la llegada del mismísimo Mario o del héroe caballeresco Link, pocas cosas nos faltaban por ver en la pantalla de una **Game Boy**, y una de ellas es la que aquí os presentamos.

TOP RANKING TENNIS es un compendio de buenas opciones que no tiene nada que envidiar a los simuladores de la misma especie existentes para otras consolas superiores.

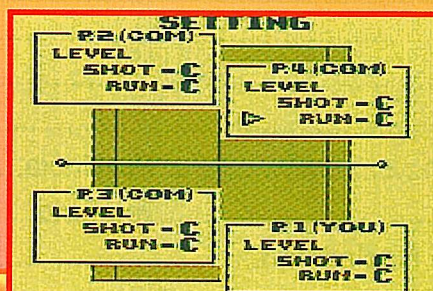
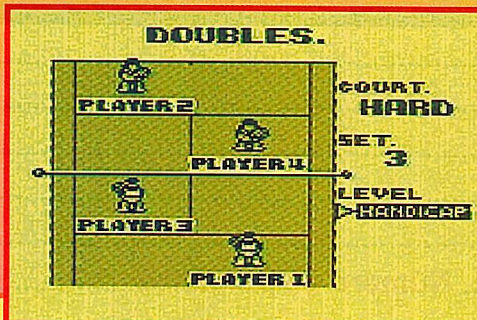
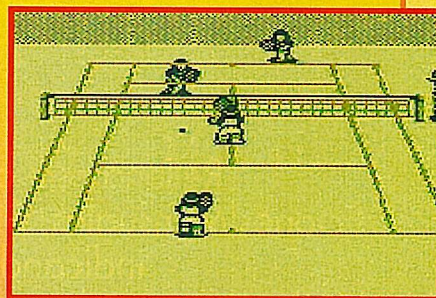
Una de las cualidades más atractivas que ofrece el cartucho es que pueden jugar hasta cuatro tenistas a la vez con un adaptador especial que

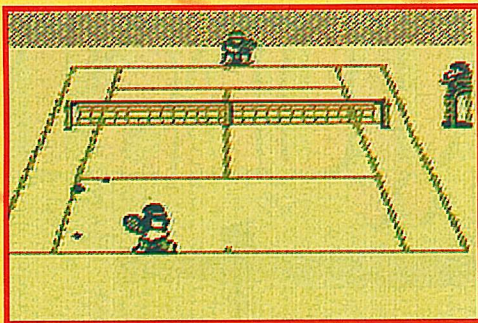
DOBLES PAREJASS



En esta llamativa opción, en la que pueden competir los cuatro usuarios simultáneamente, podemos elegir desde el tipo de pista en el que se disputará el partido hasta el número de sets que se van a jugar o el nivel de habilidad, suponemos que innato, de cada uno de los participantes.

Debido a su dinamismo y variedad de posibilidades se trata, sin duda alguna, de la opción más atractiva que presenta el **TOP RANKING TENNIS**.





ya se vendía hace tiempo junto a F1 RACE.

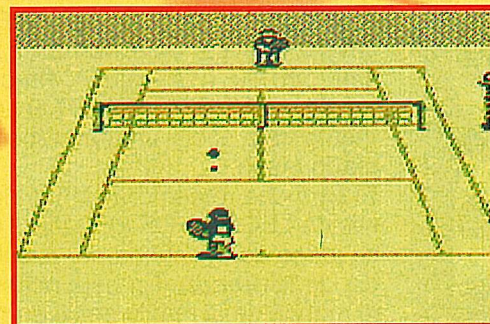
El argumento es, evidentemente, el de siempre: la razón de ser del tenis no es otra que dar raquetazos. Sin embargo, el programa presenta novedades en cuanto a su desarrollo.

En este juego, a diferencia de otros similares, no existen las competiciones del Grand Slam. Ni Roland Garros, ni Wimbledon ni el Open USA hacen acto de presencia. Aquí sólo tenemos una lista de cien jugadores, clasificados por los méritos adquiridos en anteriores partidos. Dentro

LAS ESTADISTICAS

Antes de disputar cualquier partido en la modalidad de competición, tendremos acceso a una pantalla que ofrece muchos datos. Una vez estudiada por el jugador, esta información puede ser muy orientativa acerca de la dificultad de la eliminatoria a la que tenemos que enfrentarnos.

PLAYER'S DATA		
NAME	SKIPPY STORK	
AGE: 29	HEIGHT: 6' 4"	WEIGHT: 212 lbs
STYLE	BASELINE	
1ST FLAT	SERVE TYPE	
2ND SLICE		
LEVEL	SERVE	STROKE
SHOT: B	192 km/h	138 km/h
RUN: A	100 m: 11.3 SEC	
HE SAYS/COURT-HARD		
SET 1		



de esa clasificación, en la que en un principio ni tan siquiera aparecemos, hay que abrirse paso a base de victorias en partidos directos contra cada uno de los rivales.

Para escalar posiciones en el ranking hay que derrotar a los jugadores que se encuentran por encima en la clasificación.

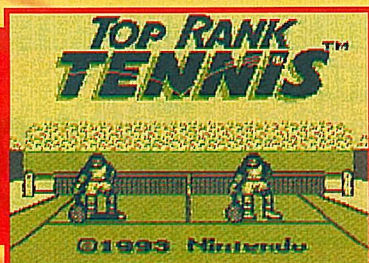
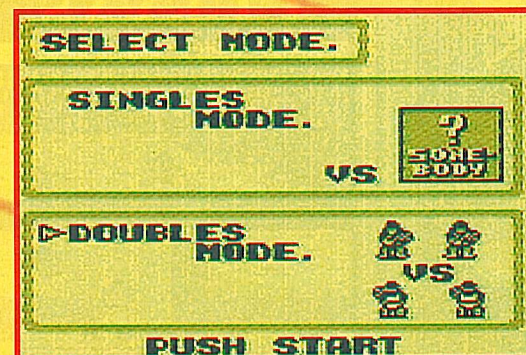
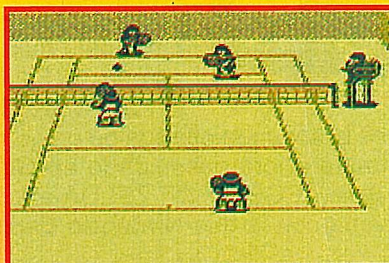
Este simulador puede convertirse en el más atractivo juego del año en su género. Jugar al tenis entre cuatro es una ocasión única de diversión que no podéis dejar pasar. ▲

ADAPTADOR PARA CUATRO

Este insigne periférico se vendió junto a F1 RACE, un juego divertido que pasó sin pena ni gloria. Ahora toma una nueva dimensión al aparecer **TOP RANK TENNIS**.

Si el primer juego distribuido en nuestro país sobre este deporte era divertido a dos bandas, léase, con dos jugadores humanos, imagináos cómo lo pasarán los afortunados que experimenten con esta maravilla.

La única desventaja de este periférico es que son necesarios cuatro cartuchos y el mismo número de consolas para poder disfrutar de esta modalidad de juego.



ESCENARIOS

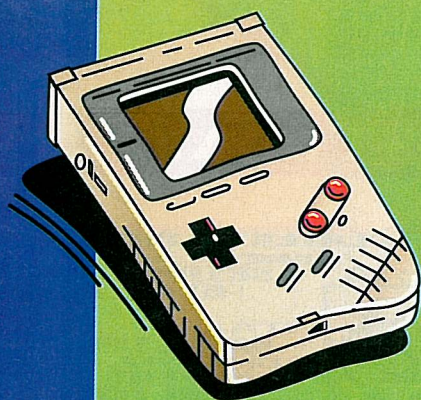
Segundo título que aparece en nuestro país con indudables posibilidades de éxito. Calidad con mayúsculas y diversión a raudales lo hacen indispensable en cualquier ludoteca.

GRAFICOS 85

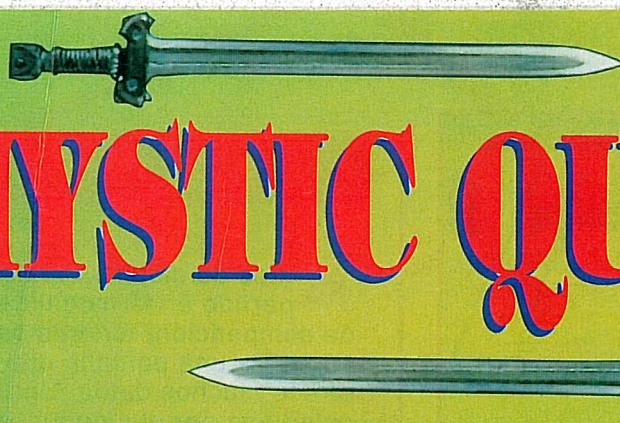
SONIDO 86

JUGABILIDAD 92

92

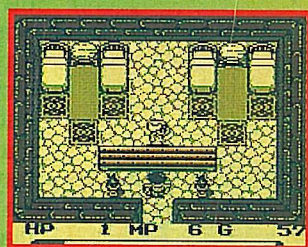
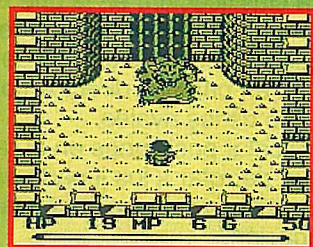
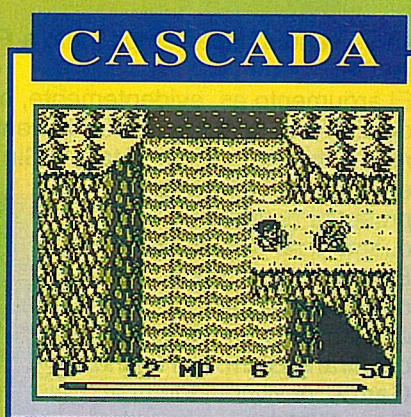
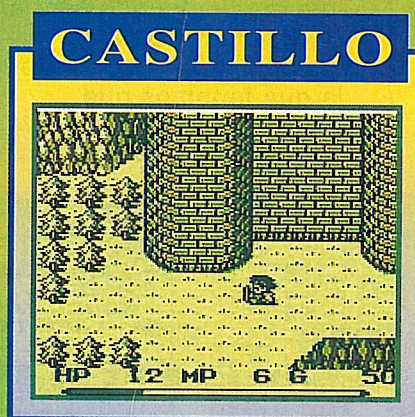


MYSTIC QUEST



Parece que las compañías se han decidido, por fin, a realizar aventuras épicas con héroes de mundos olvidados y señores oscuros. **Square**, responsable del juego que nos ocupa, es la creadora de la saga FINAL FANTASY para **NES** y **SNES** y, más recientemente, de THE SECRET OF MANA. Precisamente, en **MYSTIC QUEST** el argumento trata sobre un gran árbol llamado Mana.

El cartucho rememora ciertos detalles de **LEGEND OF ZELDA**, el épico juego de aventuras por excelencia de **Nintendo**. En esta ocasión, el mundo de la magia se ve en peligro por la actuación nada honesta

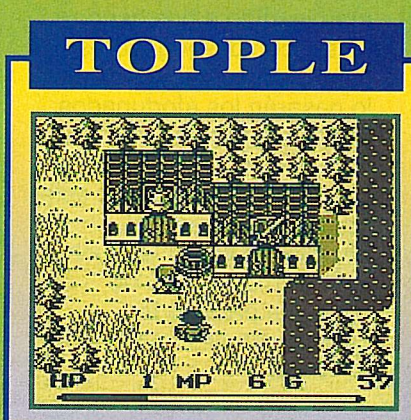
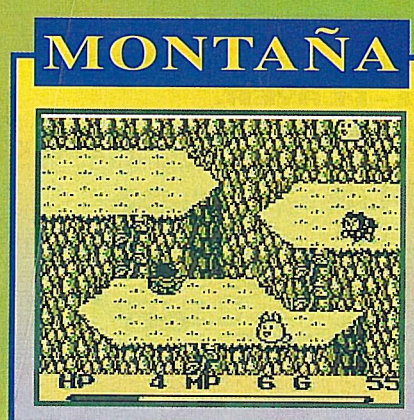
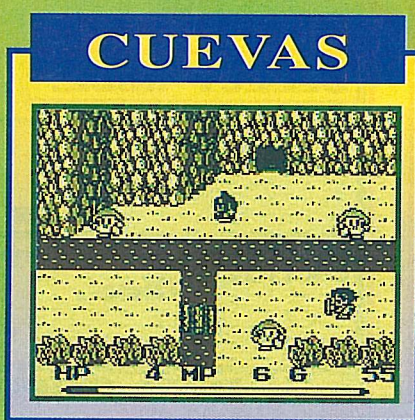
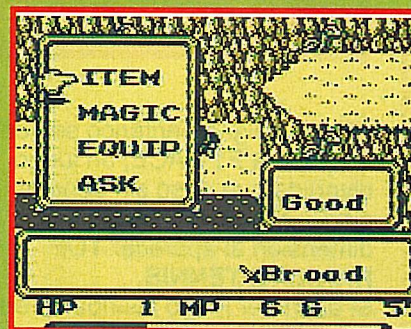


de un tal Dark Lord. Así, nuestra misión consiste en reestablecer el orden y la paz. El desarrollo del juego es conocido.

Los gráficos, con una perspectiva preciosa, contribuyen a que todas y cada una de las fases y actos tomen un cariz misterioso. Las músicas son para nota. Por lo demás, y si habéis visto el mencionado **ZELDA**, no tenemos nada más que comentar.

MYSTIC QUEST es la segunda entrega de un género hasta ahora descuidado en **Game Boy**. **LEGEND OF ZELDA** abrió la veda con la que **Nintendo España**

parece dispuesta a inundarnos. Sólo les falta a este tipo de juegos una traducción que los haga más comprensibles para el público español. Recomendable y altamente bonito.



FALLA EL IDIOMA

MYSTIC QUEST es un cartucho notable que tiene como único inconveniente el idioma.

GRAFICOS 84

SONIDO 89

JUGABILIDAD 85

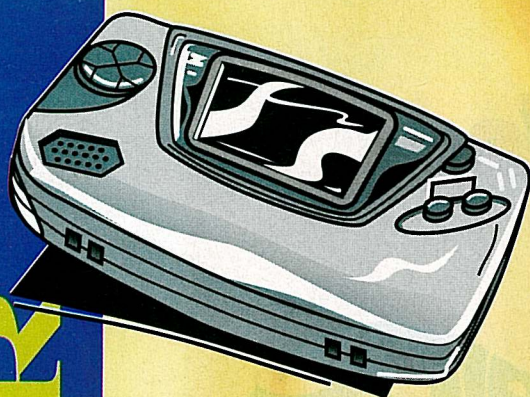
88

MAGOS DEL HUMOR

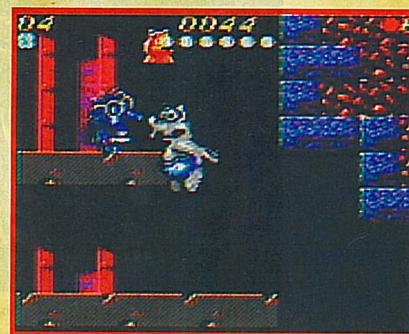
Mortadelo y Filemón



**RÍETE
CON LOS DINOSAURIOS
QUE SPIELBERG
NO CONSIGUIÓ**



The Ottifants



Es apreciable el esfuerzo que está realizando **Sega** por favorecer a sus consolas más pequeñas. Dentro de esta política, la compañía japonesa ha recurrido en más de una ocasión a utilizar como reclamo dibujos Disney en sus juegos. El caso de la mascota de este cartucho, del que ya existía una versión anterior para **Mega Drive**, es similar, ya que proviene de una famosa serie de dibujos animados alemanes. En esta nueva aventura el protagonista, Bruno, un pequeño elefante en pañales, se propone rescatar a su padre de una imaginaria banda de malignas criaturas. Sus suposiciones no son más que fantasías infantiles pero, pese

a ello, Bruno pone todo su empeño y recoge los objetos que se han caído de la cartera de su papá para utilizarlos en su investigación. Los gráficos, que recrean siete escenarios diferentes, son de bastante calidad, dado el pequeño tamaño de la pantalla de esta consola.

Las plataformas no juegan un papel clave en la dinámica del cartucho, pero merece la pena resaltar una fase en la que tienen que superarse utilizando inteligentemente el peso de esta pequeña mascota.

Los passwords y la posibilidad de grabar la partida añaden un grado más de facilidad para terminar felizmente nuestra aventura. Diversión con *happyend* incluido, ¿qué más se puede pedir? ▲

El pequeño Bruno debe ejercer labores propias de Sherlock Holmes para resolver el imaginario secuestro de su padre.



The Ottifants

EMPEZAR
CODIGO
OPCIONES

INGENIOSO

Es difícil encontrar juegos que no hagan apología de la violencia. Si a esto añadimos unos buenos gráficos, tendremos un cartucho idóneo para los más pequeños.

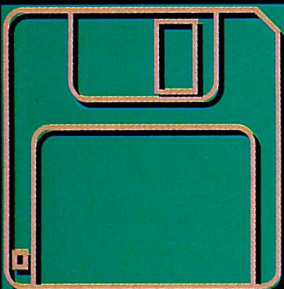
GRAFICOS 82

SONIDO 74

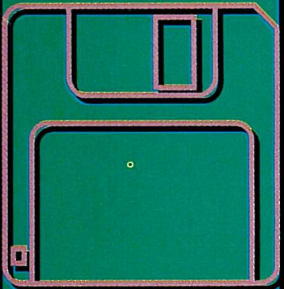
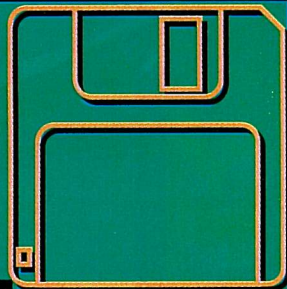
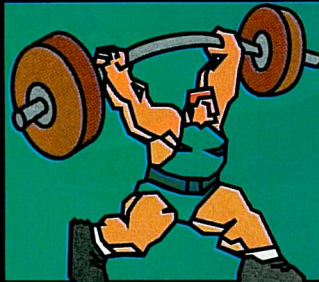
JUGABILIDAD 80

78

EL CAMINO



**PARA
TU
PC**



2

**DISKETTES
CON PROGRAMAS
COMPLETOS EN
CADA NUMERO**



super²

Nº 7 - DICIEMBRE - 1993.

750. PTAS

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

INFORMES

**IMPRESORAS
Y SIMO 93**



**DESPLEGABLE
COMO OPTIMIZAR
EL ORDENADOR**



ESPECIAL

PROGRAMAS DE OCIO



**2 DISQUETES
DE REGALO**

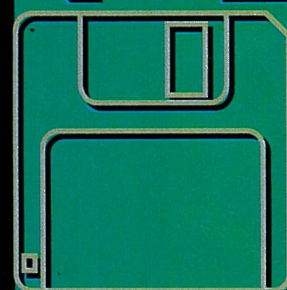
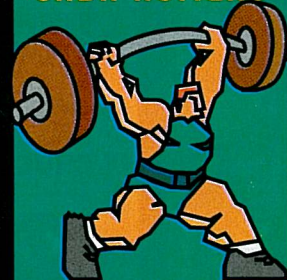


8 420565 046008

**LAS MEJORES
OFERTAS
DE ESTAS NAVIDADES**

2

**DISKETTES
CON PROGRAMAS
COMPLETOS EN
CADA NUMERO**



2

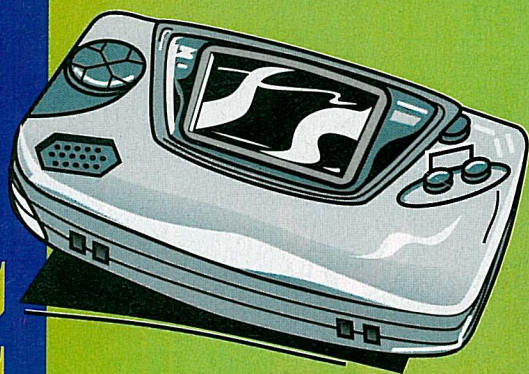
**DISKETTES
CON PROGRAMAS
COMPLETOS EN
CADA NUMERO**

ESTE MES:

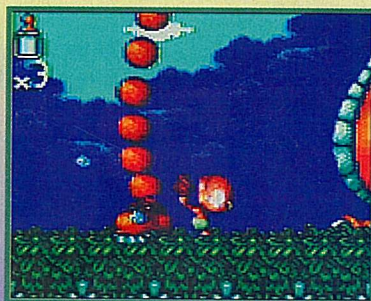
DISKETTE 1: WORDSTAR 6 (I). Primera entrega de uno de los procesadores de texto más famosos del mercado.

DISKETTE 2: SHAREWARE. Las mejores utilidades y juegos de Shareware para los sistemas MS-DOS y WINDOWS.





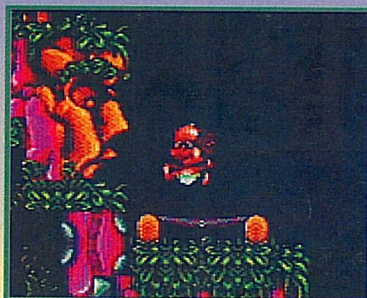
ENEMIGOS FINALES



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

De todos es conocida CHUCK ROCK, la epopeya prehistórica creada por **Core Design**, esos magos del bit que han creado un estilo propio haciendo videojuegos. Si revolucionaria era la adaptación de la segunda entrega para **Mega Drive**, **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK** para **Game Gear** es una

SALTAR



GOLPEAR



saltos que han de ser usados con habilidad. Las músicas y efectos hacen buenas las posibilidades de la máquina, y los coloristas gráficos elevan hasta cotas altas la puntuación de este cartucho.

Aunque **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK** antepone la diversión a la calidad, no se olvida nunca del entretenimiento.

Este cartucho es muy divertido y le sobran razones para triunfar.

versión con sabrosos escenarios, tecnicismos perfectos y mucha jugabilidad. Este arcade de plataformas mantiene las premisas de los cartuchos pertenecientes al género: enemigos constantes, cumbres y movimientos y



PASEAR



JUGABLE

Core Design se decanta por la calidad y el buen trato jugable hacia el usuario con este **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK**, lo que no es poco.

GRAFICOS 83

SONIDO 84

JUGABILIDAD 82


82



Y tú, sin Swissoft, ¿a qué juegas?



Si has jugado a todo, aún te queda lo mejor.

Ahora ya puedes conseguir los diskettes de . La forma más sabia de jugar y divertirte. Demuestra tu destreza haciendo cálculos, hablando inglés, descubre los secretos del cuerpo humano, resuelve los juegos más "super" en geometría, electrónica... ¡Los más apasionantes retos se presentan ante tí en pantalla! Si quieres sacarle más partido a tu ordenador, dale todo el juego del mundo... seguro que te lo aprenderás en grande.

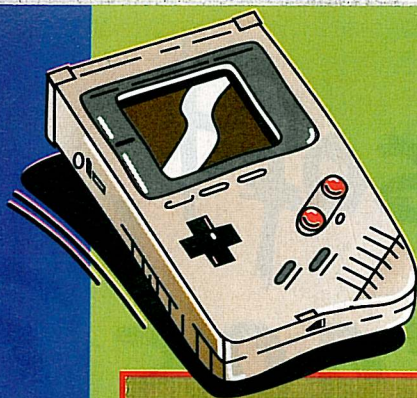
PARA IBM Y COMPATIBLES. SWISSOFT... Y APRENDERAS JUGANDO

Dentro de cada programa encontrarás a tu fiel amigo Super Bat. Te ayudará a superar las pruebas de: Juegos hechos para pensar, Viajes a través del Universo, Cálculos de Fracciones, Principios de Inglés, Juegos de Memoria, El Mundo del Ordenador, Electrónica, El Cuerpo Humano... ¡Y muchos más juegos a tu alcance!

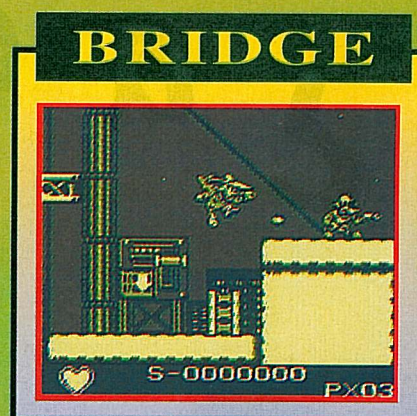
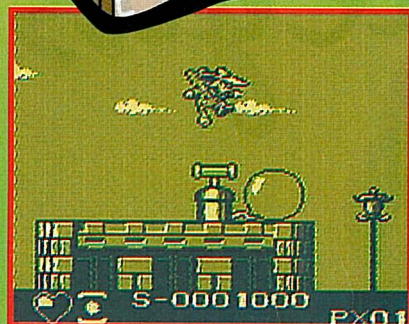


A LA VENTA EN





DARKWING DUCK

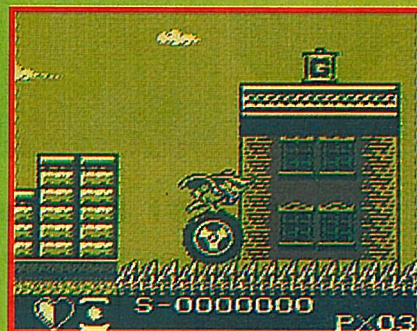
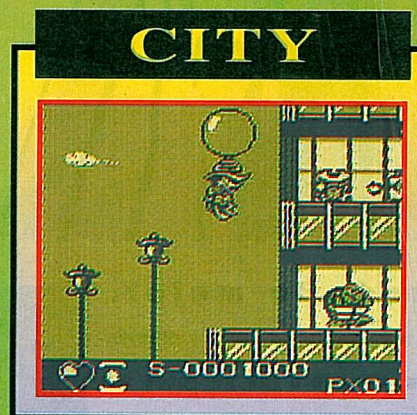
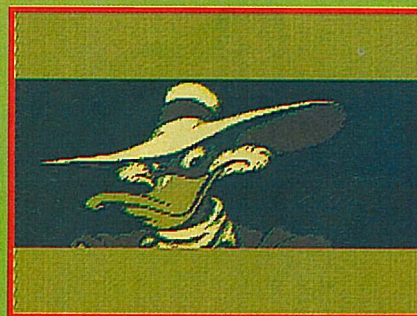


Capcom parece empeñada en inundar las pantallas de nuestras **Game Boy** con lanzamientos animados de la factoría Disney, con la que tiene firmados acuerdos de exclusividad para el desarrollo de productos. Ahora le toca el turno al famoso pato Darkwing, cuyas andanzas cómicas en la televisión hacen las delicias de los más pequeños. Esta vez, un malvado de los de siempre ha hecho de sus intereses una desgracia colectiva y no hay quien lo pare, salvo el héroe de turno. Volviendo a los orígenes, **DARK-**



WING DUCK no es un despliegue de medios o concepciones revolucionarias. Como arcade de plataformas, aplica la filosofía de otras producciones de **Capcom**. **MEGA MAN** en todas sus apariciones, **BIONIC COMMANDO**, **DUCKTALES** o **TALESPIN** son nombres que nos vienen a la memoria al ver la primera pantalla.

DARKWING DUCK es demasiado parecida a otras historias. Y que quede claro que la apariencia no es determinante, porque el juego está sobrado de razones jugables y entretenimiento.



MAS DE LO MISMO

Capcom ha cogido el gusto a presentar en sociedad mil versiones con el mismo desarrollo, aunque con distintos nombres. Tanto de lo mismo cansa.

GRAFICOS 74

SONIDO 84

JUGABILIDAD 82

76

DISFRUTA DE ELLOS AHORA QUE ERES JOVEN



CALENDARIO 1994

UNICO OFICIALMENTE AUTORIZADO
¡ESPECIAL 16 MESES!

ADAPTACIÓN OFICIAL AL CÓMIC DE LA PELÍCULA DE STEVEN SPIELBERG

ADAPTACIÓN OFICIAL AL CÓMIC DE LA PELÍCULA DE STEVEN SPIELBERG

ADAPTACIÓN OFICIAL AL CÓMIC DE LA PELÍCULA DE STEVEN SPIELBERG

El libro de la película de
Steven Spielberg

JURASSIC PARK™

el extraordinario viaje entre los gigantes del pasado

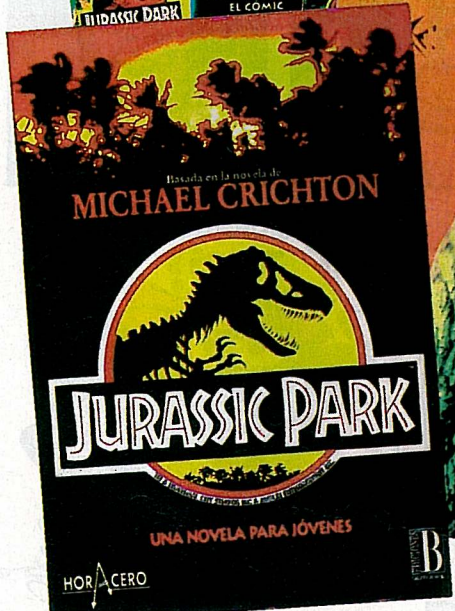


GRAN LIBRO PARA COLOREAR

JURASSIC PARK

GRAN LIBRO DE PASATIEMPOS

JURASSIC PARK



Basada en la novela de
MICHAEL CRICHTON

JURASSIC PARK

UNA NOVELA PARA JÓVENES

HORACERO

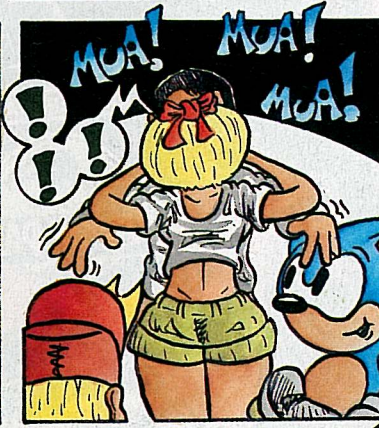
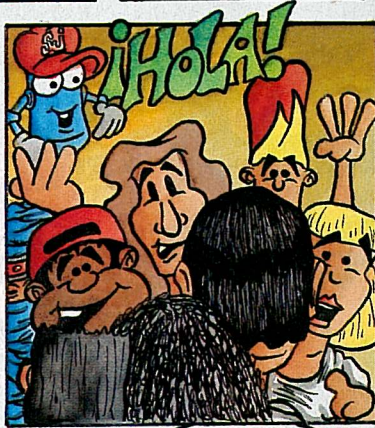
EDICIONES
B
GRUPO ZETA



Busca esta marca en todos los productos
oficiales de JURASSIC PARK™.
Si no es JURASSIC PARK™,
el que se ha extinguido.
Jurassic Park™ & © 1992 Universal City Studios
Inc. & Amblin Entertainment Inc.

iiMIX LIB

EN LA REDACCIÓN DE SUPER JUEGOS SE RESPIRA UN AIRE FESTIVO



ERADO!!

¿NO SABES LA DE LLAMADAS QUE HEMOS TENIDO EN EL 91/5778908 DICRIENDO LAS TRES PALABRAS DE LA CLAVE SECRETA, -MIX GAME OVER-!



YA LO SE PERO SÓLO PODÍAMOS DAR 25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE



PARA NOSOTROS HA SIDO UN GRAN PLACER, NO QUIERO NI PENSAR LO QUE HABRÍA OCURRIDO SI ROBOTNIK LAS HUBIERA CONSEGUIDO



ES VERDAD, PERO EN AGRADECIMIENTO A LOS MILES DE LECTORES QUE SE HAN PREOCUPADO POR MÍ...

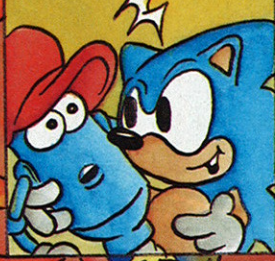


...EL MEJOR REGALO QUE LES PODÍA HACER ES ESTE GRAN NÚMERO DE SUPER JUEGOS

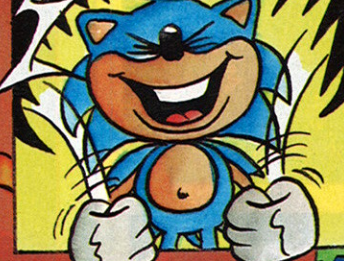
212 PÁGINAS LLENAS DE NOVEDADES, MAPAS, TRUCOS, REGALOS. NO DE ME HA OCURRIDO UNA MANERA MEJOR DE DARLOS LAS GRACIAS



BUENO, YA ESTO BIEN DE SENTIMENTALISMOS



¡QUE EMPIECE LA FIESTA!



m

EGACD



SILPHEED

arcade

ALIENIGEN

Los habitantes de la Tierra han logrado, gracias a los descubrimientos realizados a lo largo de los siglos, colonizar gran parte del sistema solar. Sin embargo, falta por desvelar el secreto más importante del universo: la existencia de vida alienígena.

FASE 1



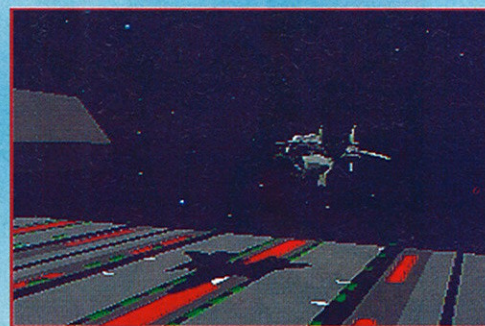
DESPEGUE

Después de abandonar la nave nodriza tendréis que dirigir vuestros pasos hacia la Tierra para defenderla de los ataques extraterrestres.



Los alienígenas quieren conquistar la Tierra. Una nave intenta evitar el drama.

El descubrimiento no ha constituido ningún motivo de alegría, ya que las criaturas extraterrestres no son un dechado de amabilidad y cortesía. Hartos del devenir viajero procedente de nuestro planeta, han decidido utilizar su inmenso poder para esclavizar a la humanidad utilizando sus acorazados espaciales. Los únicos humanos que han podido escapar a esta furia invasora han sido los miembros de una expedición científica, que había partido hace ya un siglo para estudiar el inmenso espacio exterior. Por tanto, ahora son los únicos capaces



AS EN 3D

FASE 2



METEORITOS

Doble y arriesgada misión: por un lado tendrás que esquivar los peligrosos meteoritos y, por otro, deberás enfrentarte a las naves enemigas.



SILPHEED es un juego que destaca por la calidad de sus gráficos. Toda una joya espacial.

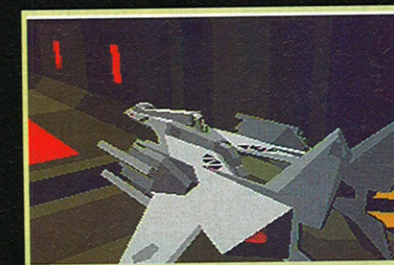


de liberar a la Tierra del dominio alienígena. Para cumplir tan difícil objetivo sólo disponen de su escuadrilla Silpheed, que se ha convertido en la única esperanza para impedir esta salvaje colonización.

Tras la increíble secuencia de presentación, deberéis dominar los mandos de vuestra nave para intentar cumplir la misión encomendada. Afortunadamente, esta maravilla tecnológica posee un escudo energético capaz de detener los primeros envites rivales. Poco potencial para ganar una guerra. No obstante, podéis recuperar energía



Las animaciones que Game Arts ha incluido en el juego serán recordadas durante mucho tiempo



mEGACD

FASE 3



CRUCEROS ESPACIALES

Parte de la flota enemiga que tenemos que aniquilar se encuentra estacionada cerca de un planeta de abastecimiento.



FASE 4



BASE EN CONSTRUCCION

La base de las fuerzas terrestres interestelares ha sido tomada por las fuerzas enemigas; debes liberarla antes de que sea tarde.

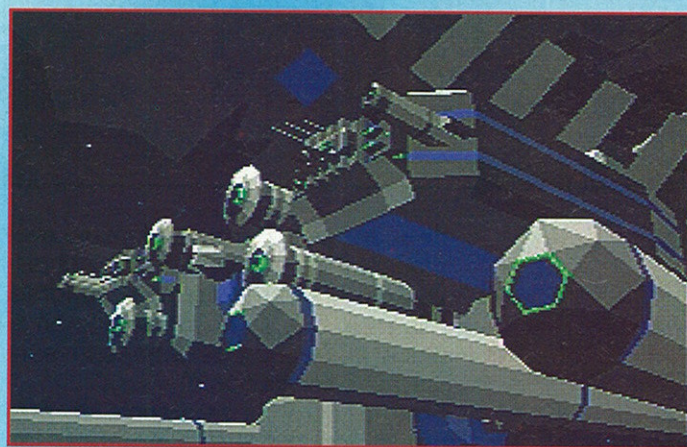


FASE 5



HIPERESPACIO

Atravesar el hiperespacio para alcanzar tu destino en el Sistema Solar será una de las tareas más peligrosas a las que tendrás que enfrentarte.



Los gráficos vectoriales rellenos son uno de los más grandes aciertos del cartucho.

para los sistemas eliminando ciertas cápsulas que aparecen en el transcurso del juego. El armamento depende de la puntuación obtenida en la última fase superada. También tendréis ayudas especiales como torpedos de fotones, bombas anti-materia o escudos de reserva. En un primer momento, este cartucho puede tener semejanzas con STARWING de **Super Nintendo**, pero un análisis más detallado os

FASE 6



SATELITE DE DEFENSA

Alrededor del planeta Marte se encuentra el satélite de defensa del Sistema Solar. Debes evitar que sea destruido.

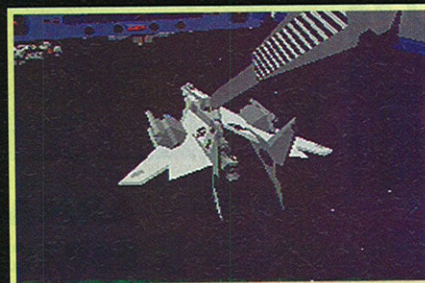
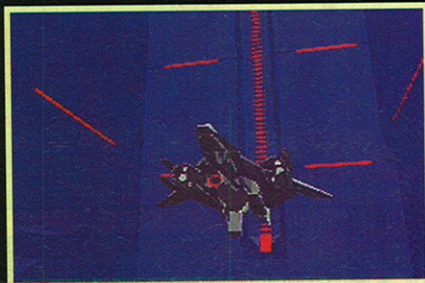


FASE 7

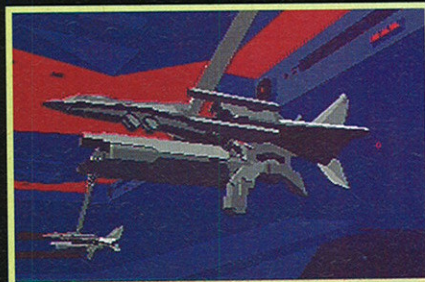


PASILLO MORTAL

La red de comunicaciones aliadas está situada en esta amplia base espacial, más conocida como el *pasillo*.



SILPHEED es una conversión de un juego, programado por Game Arts y Sierra on Line, que ya hizo furor para ordenadores PC durante el año 1986.



permitirá descubrir que toda comparación es odiosa. Ambos juegos son diferentes, pese a que utilizan gráficos poligonales rellenos. Aquí se acaban las similitudes.

Centrándonos ya en **SILPHEED**, su presentación y sus animaciones entre fases son impresionantes, debido al escalado de los gráficos en *Mega CD*. Cuando se inicie la aventura,

m E G A C D

FASE 8

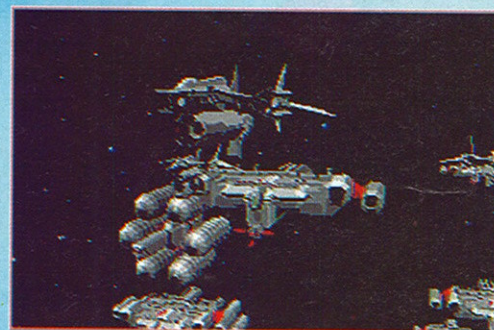


ARMADA ESPACIAL

La batalla entre los aliados y los invasores en esta zona será terrible. Procura evitar la lluvia de rayos láser que caerá sobre tí.



Gracias a los efectos FX sentirás toda la emoción de luchar en una batalla en el espacio.



FASE 9



LUNA

Nuestro poético satélite será el último escenario que tendremos que visitar antes de encaminarnos hacia la Tierra.



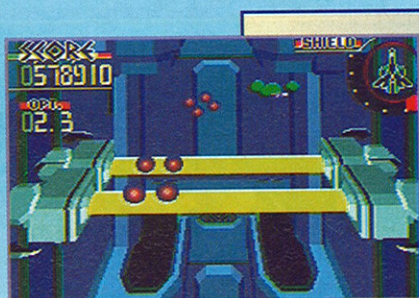
FASE 10



PLANETA TIERRA

La lucha en las montañas terrestres será mortal. Un único consejo: cuidado con las pequeñas naves de reconocimiento.





SATELITE ENEMIGO

Para acabar con las perversas intenciones de vuestros enemigos debéis destruir este satélite

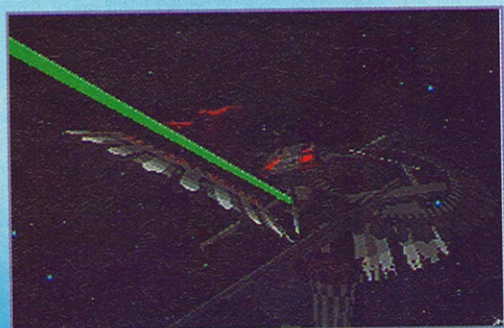
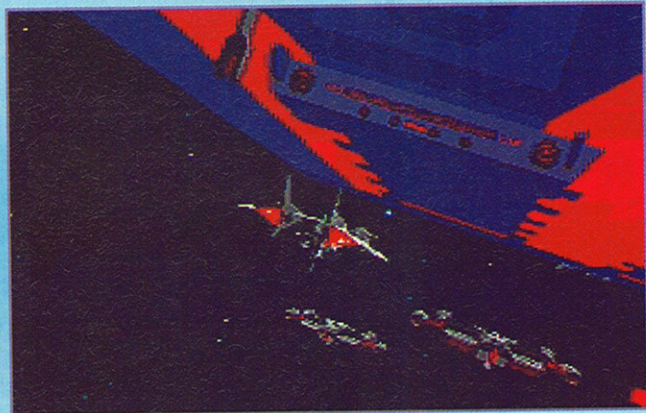
FASE 11

FASE 12



SORPRESA

Como en las buenas películas, la intriga continúa cuando todo parecía haber acabado con un final feliz. Permanece atento.



quizá os podréis llevar una pequeña decepción al comprobar el tamaño de vuestra nave, pero pronto cambiaréis de opinión, ya que vuestra máquina será un grano de arena en el desierto en comparación con los gigantescos acorazados espaciales, meteoritos y planetas que pueblan el espacio. Especial atención merecen las fases de la Luna y la Tierra.

El sonido cumple con su cometido. Los efectos y melodías acompañan perfectamente al juego, aunque no se han aprovechado plenamente. El principal aspecto negativo del cartucho radica en su gran dificultad. En definitiva **SILPHEED** inaugura una nueva etapa en el **Mega CD**. ▲

ANTONIO GREPPI



GAME ARTS
(GAME ARTS)

MEGAS: CD ROM

JUGADORES: 1

VIDAS: BARRA DE ENERGIA

FASES: 12

CONTINUACIONES: 3

PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 96

MUSICA 86

SONIDO FX 83

JUGABILIDAD 86

- Increíbles gráficos poligonales.
- Las rotaciones y paisajes de fondo.
- La fase del planeta Tierra.
- El sonido FX y la música son buenos, pero les falta consistencia.
- Dificultad excesiva.

TOTAL 88

Este juego posee una magnífica calidad gráfica. Es todo un prodigio técnico, que derrocha virtuosismo.

SUPER TRUCOS

del mes

También conocido como MARVEL LAND, TALMIT'S ADVENTURE es un frenético arcade de plataformas *made in Namco* con más de 25 fases diferentes, plagadas de todo tipo de enemigos y peligros. Para que podáis verlas todas, aquí tenéis una completa lista de passwords:

TALMIT'S ADVENTURE



XIGN

FASE 1-2



NSOG

FASE 1-3



QOCT

FASE 1-4



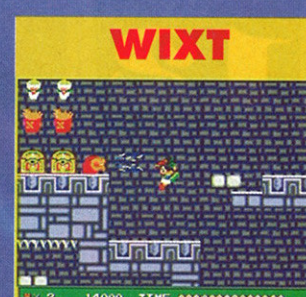
USOG

FASE 1-5



XULW

FASE 1-6



WIXT

FASE 1-7



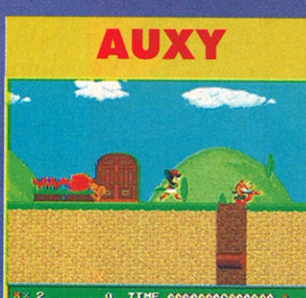
PAYX

FASE 2-1



ZISY

FASE 2-2



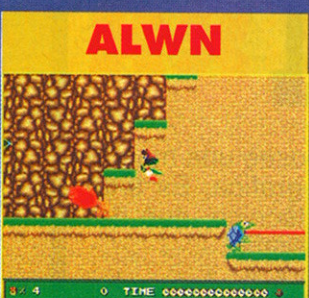
AUXY

FASE 2-3



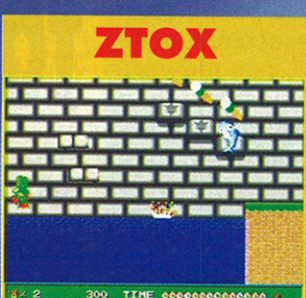
XTLG

FASE 2-4



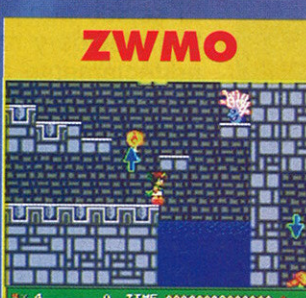
ALWN

FASE 2-5



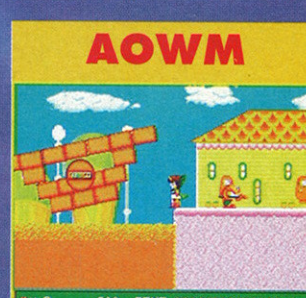
ZTOX

FASE 2-6



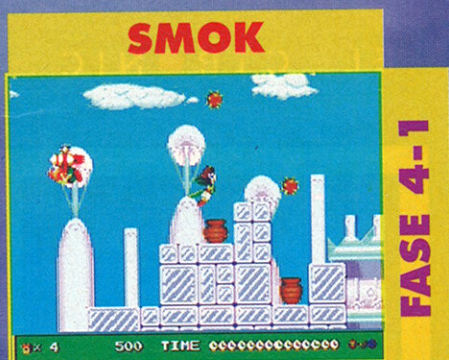
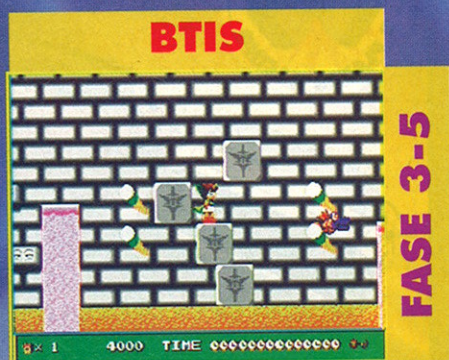
ZWMO

FASE 2-7



AOWM

FASE 3-1



LOS 25 MEGA CD Y LAS 25 MEGA DRIVE YA TIENEN DUEÑO

Ariadna Martínez Martínez (Madrid). Purificación Pérez Gutiérrez (Madrid). Javier Gutiérrez (Cádiz). Alberto de Luis Carretero (Madrid). José Moltó Doncel (Valencia). Juan Sanchís Melchor (Valencia). Jordi Ródenas Vicó (Barcelona). Enrique Cabanas Perdices (Madrid). Laurens Velasco Conijn (Murcia). José Ignacio Ramón Guerra (Valladolid). Fernando Gallego Navarro (Málaga). David Almendros Pastor (Mataró). Julián Nieto Andrés (Salamanca). Miguel López Peñalver (Madrid). Montserrat López Conde (La Coruña). Fernando Muñoz Manero (Madrid). José Antonio Vázquez Conde (La Coruña). Jaime Javier Delgado Argüello (Madrid). Juan Gestal Fernández (Pontevedra). Francisco Muñoz García (Córdoba). Arturo Argüello Martínez (Madrid). Carmen Sanchís Melchor (Valencia). Román Maroto Leal (Madrid). Pedro Francisco García-Hinojosa Pacheco (Toledo). Fernando Mallén Cabezuelo (Madrid).

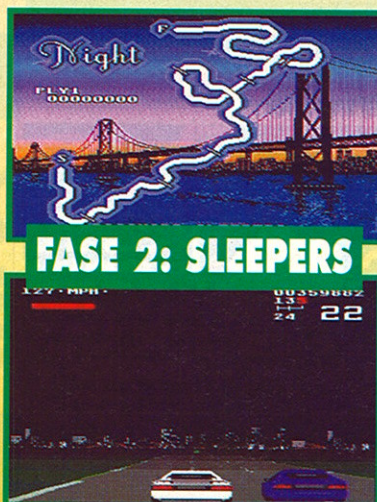
¡ENHORABUENA A TODOS!

SUPER TRUCOS

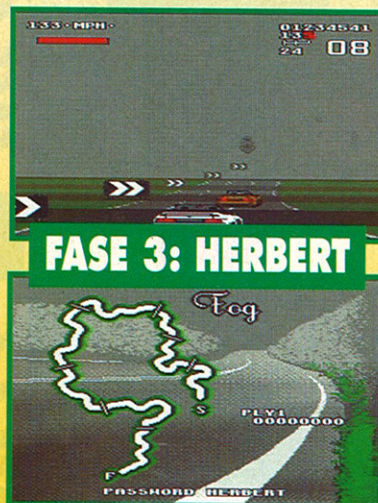
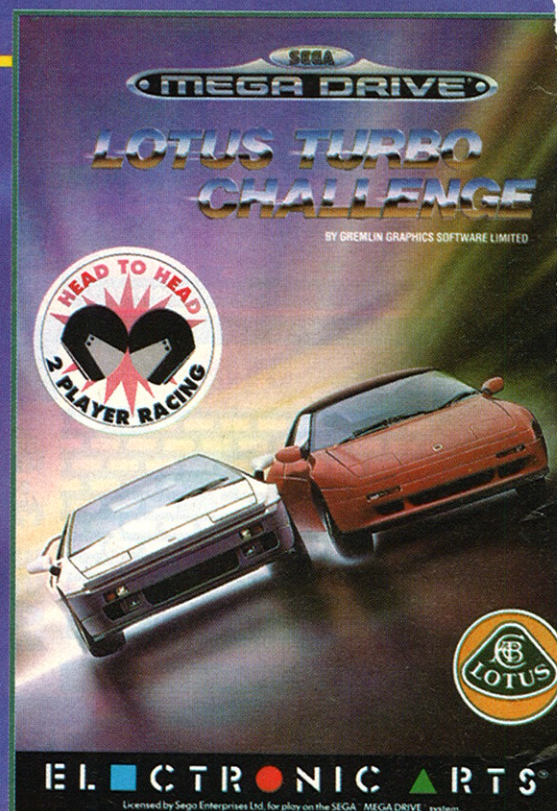
del mes

LOTUS

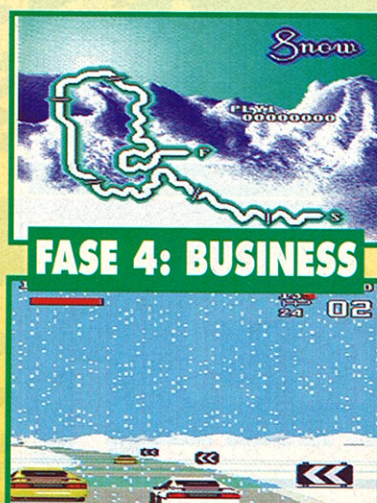
Basado en uno de los mejores programas de Gremlin Graphics para el ordenador Amiga, LOTUS TURBO CHALLENGE es un excelente juego de carreras de coches. El único inconveniente que le hemos encontrado a este buenísimo juego es que peca de una tremenda dificultad. Manejar los coches de carreras es un esfuerzo de concentración y sabiduría. Para poner remedio a esta enorme complejidad, aquí te ofrecemos los passwords de todas y cada una de las fases de este extraordinario cartucho. Con ellos podréis ver todos los escenarios del juego, desde el primero hasta el último.



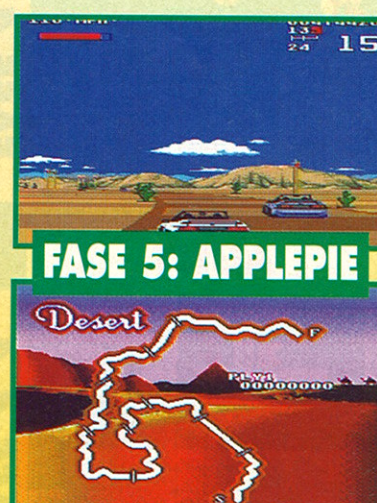
FASE 2: SLEEPERS



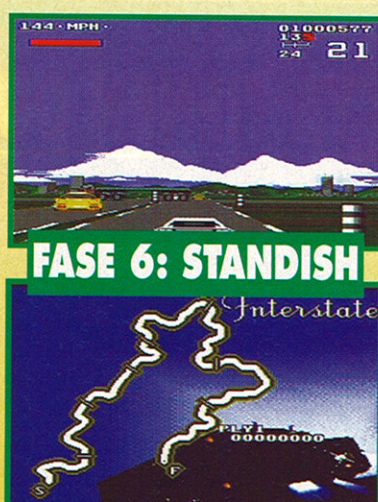
FASE 3: HERBERT



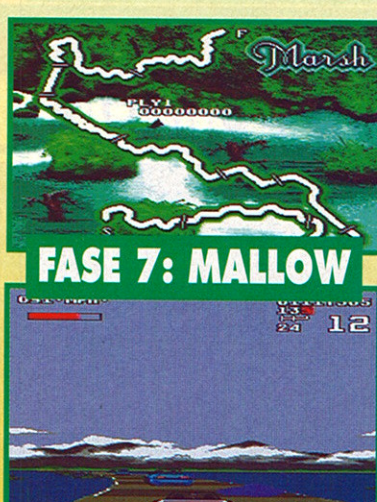
FASE 4: BUSINESS



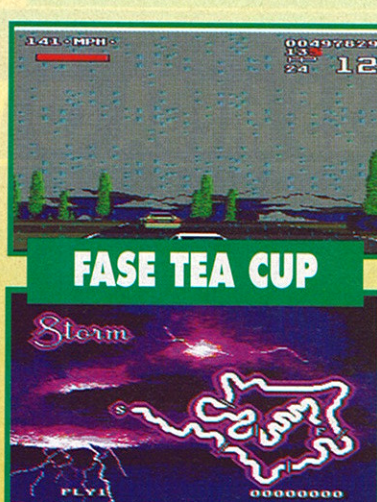
FASE 5: APPLEPIE



FASE 6: STANDISH



FASE 7: MALLOW



FASE 8: TEA CUP

ESTAS INVADIDO CANAL PIRATA SEGA





¡Son juegos del MEGA CD!



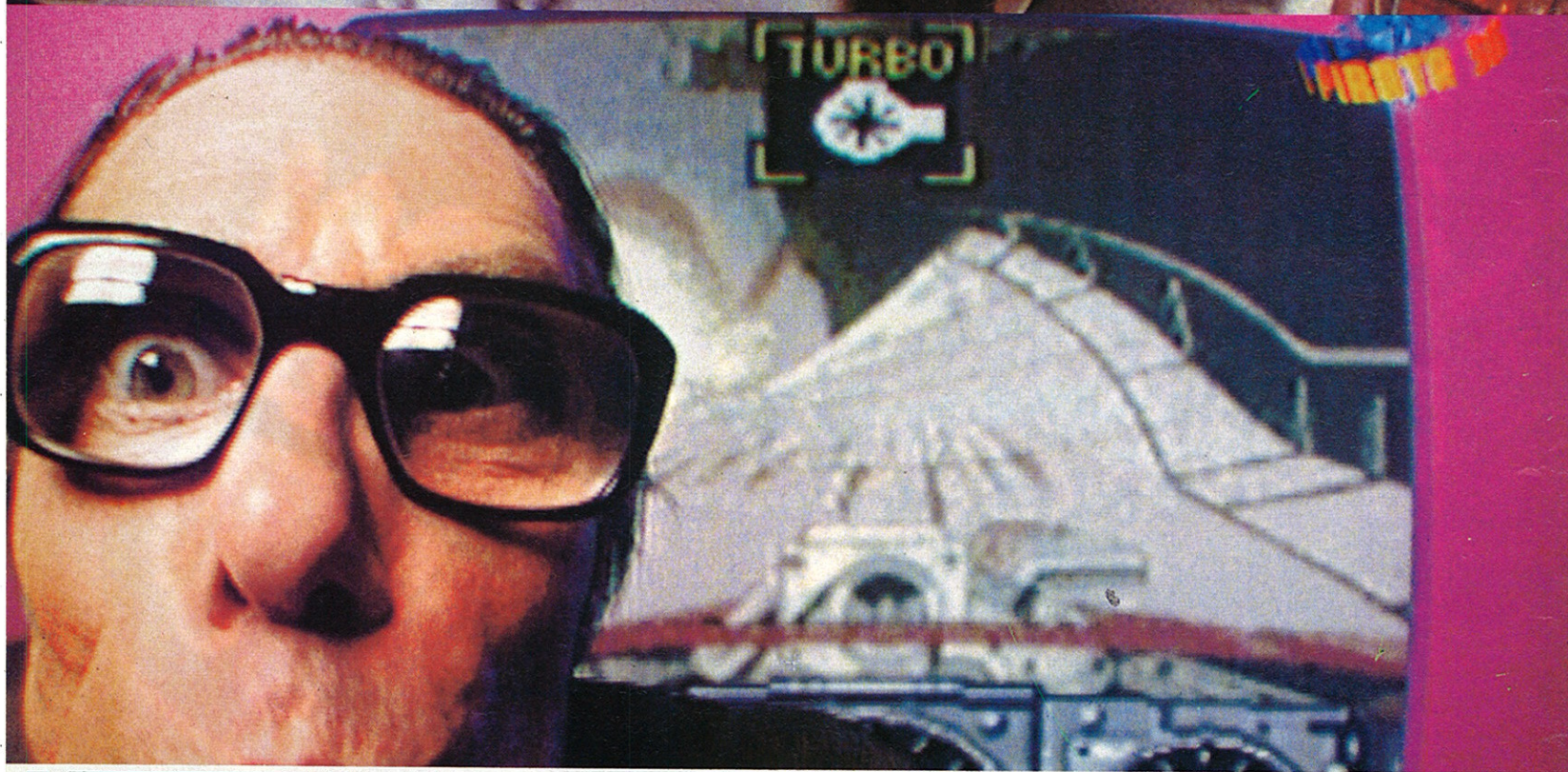
¡Con imágenes reales!



¡Acción en estéreo!



Lo que nos parecía bestial...
¡ES PURA BASURA!



¡EL MEGA ESTRENO!



EL SARGENTO ES UN MAMON.
HOY NOS LLEVA DE EXCURSION.



NO SABEMOS DONDE VAMOS...



...POR UN POCO...



¡MEGAN! ¿Qué se siente al ser una estrella del MEGA CD?



¡Fatal!.



¿Te imaginas que te liquidan 2.000 veces al día?



¡Eh tu !!. Si tú, pico listo...
¡No te la cargues en mi show!.



...NOS AHOGAMOS.



La razón estaba de su parte.
¡Tenía el MEGA CD!... Y lo compartía conmigo.



MEGA CD
MISION CUMPLIDA.



La diversión está en su poder.
CANAL PIRATA SEGA.

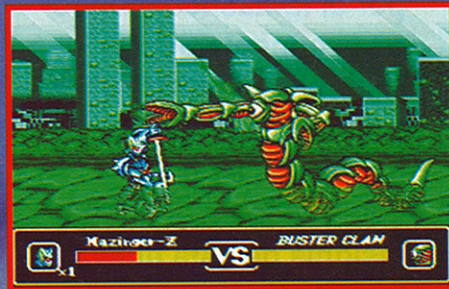
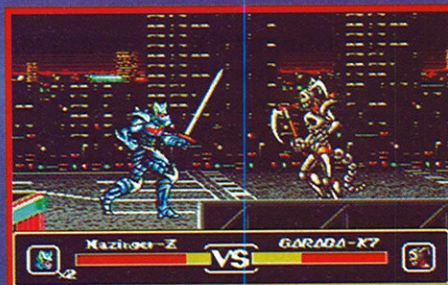
**SIN NINGUNA DUDA,
LOS AMANTES DE LO NUEVO
ENTERRAMOS LO VIEJO**





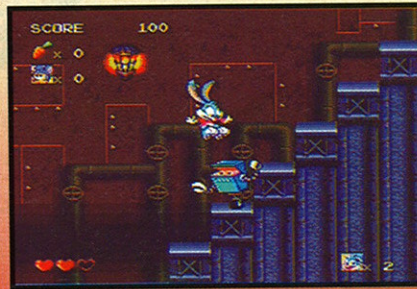
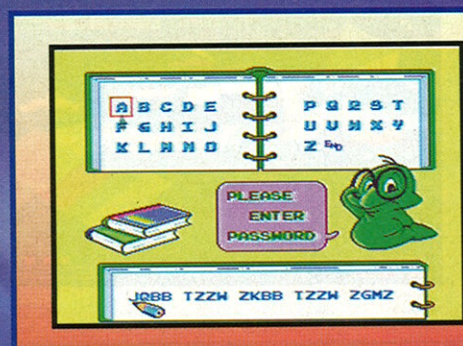
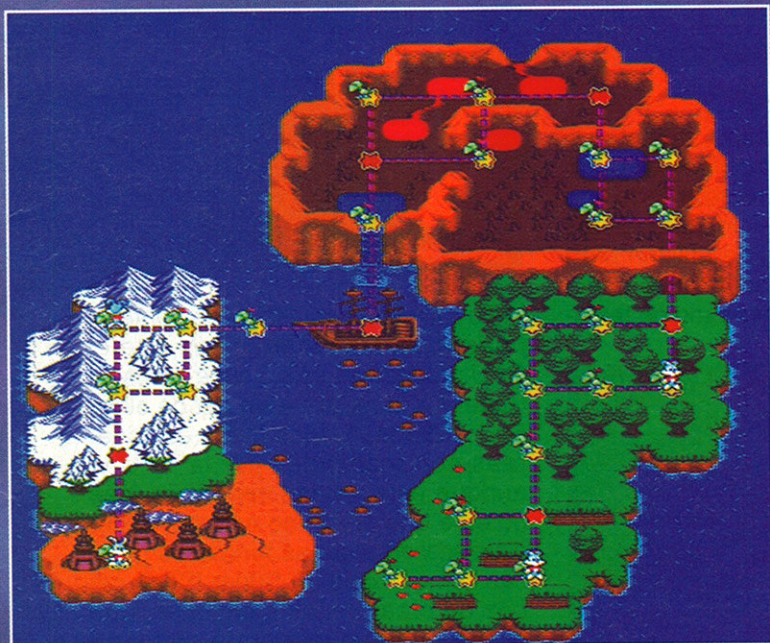
MAZIN WARS

Sin duda alguna, uno de los momentos más espectaculares que ofrece este magnífico cartucho son los combates de final de fase contra los jefes. Si quieres competir directamente contra ellos, sin necesidad de ver el resto del juego, sigue al pie de la letra estos pasos: en la pantalla de opciones elige el Sound Test 18 y luego el 72. Un sonido te indicará que el truco está activado.

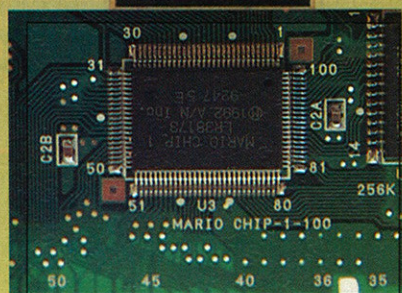


TINY TOONS

Este es el mejor cartucho realizado por Konami para Mega Drive. Si deseas ver todos los niveles del juego, sin necesidad de estar horas y horas sufriendo ante el televisor, anota el siguiente código: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY. Y si además quieres pasar directamente a la última fase, apunta: JQBB TZZW ZKBB TZZW ZGMZ.



SUPER FX



El popular chip Super FX no ha hecho más que comenzar su andadura por el fantástico mundo de la consola Super Nintendo. STARWING, el primer juego que lo incorpora, se ha convertido en el buque insignia de esta nueva tecnología que todavía dará mucho más que hablar a partir de 1994. La aventura no ha hecho más que empezar.



EL CHIP

El Super FX es un *custom* chip (es decir, personalizado, creado para realizar una función específica), desarrollado conjuntamente por Nintendo y el grupo de programación inglés Argonaut Software, que puede ser incorporado en los cartuchos para ampliar las capacidades técnicas de la **Super Nintendo**. Las innovaciones tecnológicas del chip Super FX y la increíble potencia de esta consola, permiten producir el más avanzado entorno de 16 bits creado para un videojuego.

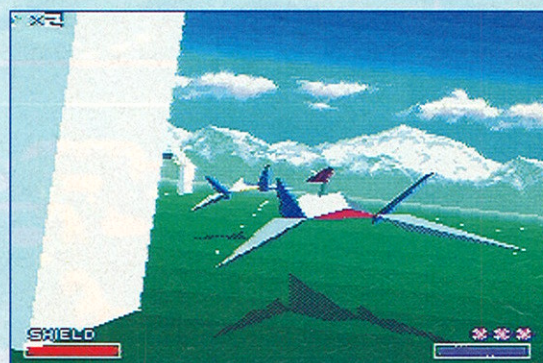
Características técnicas

■ Tecnología RISC

El chip Super FX utiliza tecnología RISC (*Reduced Instruction Set Computer*), idónea para realizar todo tipo de cálculos a gran velocidad. Estos cálculos específicos se utilizan para desarrollar efectos especiales como *scaling* de *sprites*, mapeado de textu-



El revolucionario y espectacular STARWING es el primer cartucho de la casa japonesa Nintendo que incorpora la sobresaliente tecnología Super FX.



ras o rotaciones múltiples de *sprites* y polígonos. Una instrucción que el CPU procesa en seis o siete ciclos, el Super FX la reduce a un par de ellos. En los demás juegos todas estas tareas son realizadas por la CPU y, aunque esta unidad central es más potente que el FX, no está tan especializada en algunas funciones gráficas como el chip. El Super FX es capaz de crear señales digitales, que posteriormente interpreta de forma

El perfecto entorno tridimensional de STARWING nunca hubiera sido posible de realizar sin la creación de Argonaut Software.

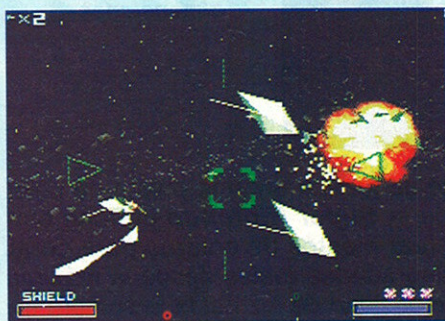


PRODIGIOSO

ultrarrápida el procesador de la **Super Nintendo**.

■ Animación de vectores

La característica más impresionante del Super FX es la posibilidad de crear efectos tridimensionales en tiempo real. Está capacitado para la animación suave y fluida de gráficos vectoriales. Los polígonos creados por X e Y pueden ser rotados sobre las tres coordenadas, X, Y y Z. Aun-



que la pantalla sólo enseñe el frontal del gráfico vectorial, todas las caras existen y son mostradas dependiendo del acercamiento y trayectoria del jugador hacia el objeto en cuestión.

■ Memoria incrementada

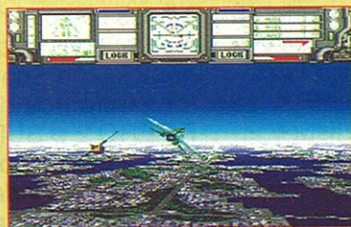
Los programadores se percatarán de la menor capacidad de memoria requerida a la hora de crear juegos con Super FX. En el momento de trabajar con *sprites* hay que dibujar todos los

DSP, OTRA MARAVILLA



Estos procesadores especiales también realizan funciones de ayuda a la CPU de la **Super Nintendo** y, aunque no pueden compararse en cuanto a posibilidades al chip Super FX, merecen una mención especial. Los chips

DSP (*Digital Signal Processor*) son coprocesadores *custom* destinados a ayudar al procesador central 65C816 a la hora de manejar complejos cálculos matemáticos a alta velocidad. Estos DSP permiten aumentar la complejidad gráfica y velocidad de los juegos desde 3.58 hasta 7.6 y 10 Mhz, perfeccionan el modo 7 y aceleran los cálculos del procesador. Esto permite rotaciones simultáneas de varios *sprites* (recordad



que el modo 7 sólo permite una en pantalla), Split screen para dos jugadores, complejos entornos en tres dimensiones e incluso agiliza cálculos en un juego de estrategia.

El primer cartucho que incorporó un DSP fue el genial clásico de Shigeru Miyamoto **PILOT WINGS**, que vio la luz en diciembre de 1990.

La inclusión de este coprocesador lanzó al modo 7 de **Super Nintendo** al estrellato, gracias al modo gráfico de 256 colores y entornos tridimensionales planos.

Dos años después apareció **SUPER MARIO KART** que, gracias a la nueva generación de DSP, incluía un ingenioso modo Split Screen y



un entorno tridimensional perfecto. Los Third Parties empezaron a trabajar con DSP desde septiembre del 91 y renombradas compañías como **JVC**, **Namco** o **Sunsoft** realizaron juegos incluyendo estos coprocesadores. La compañía japonesa **Seta** también desarrolló por su cuenta otro DSP que acelera los juegos hasta 20 Mhz. **EXHAUST HEAT 2** fue la prueba fehaciente de ello, superando en calidad a la primera parte. Este chip actúa como un segundo procesador y dobla en velocidad al primer DSP diseñado por **Nintendo**. Lamentablemente, como era de esperar, también dispara el precio de los cartuchos.

Hoy en día los últimos juegos que incorporan esta alta tecnología son el **SUZUKA GP 8 HOURS** de **Namco**, **SUPER AIR DIVER** (LOCK ON en Estados

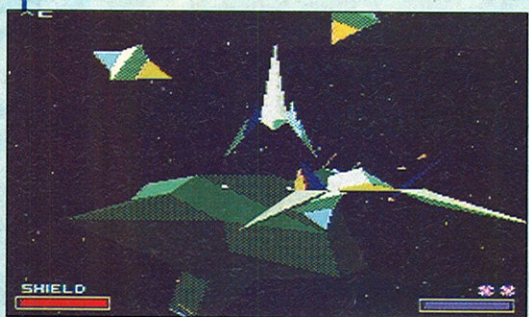
Unidos), y otro juego de Fórmula 1 llamado **FINAL STRETCH**.

Suzuka 8 hours





movimientos diferentes y posiciones del gráfico, lo que requiere gran cantidad de memoria y tiempo de proceso. Con Super FX los gráficos son creados mediante polígonos y, gracias a las instrucciones del potente procesador matemático, son puestos en movimiento calculando las perspectivas según se desplaza el objeto. Todo esto ocurre sin gasto significativo



de memoria y dirigido eficientemente por el Super FX.

■ Mapeado de texturas

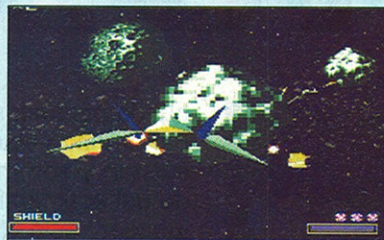
Es un proceso gráfico mediante el cual una imagen es aplicada a una superficie poligonal, cúbica o esférica. Imaginad el resultado de aplicar una imagen muy detallada sobre un polígono: el realismo es asombroso y patente. El objeto poligonal con la imagen será redibujado con tamaños y perspectivas diferentes al moverse por la pantalla sin ralentización, gracias al poder del chip Super FX.

■ Sombreado por fuentes de luz

Una de los problemas más importantes a la hora de trabajar con gráficos de ordenador es la representación de objetos móviles respecto a una fuente



Pronto seremos partícipes de nuevos juegos con Super FX. El primero de ellos, FX TRAX, nos meterá de lleno en una impresionante y vertiginosa competición de coches en tres dimensiones.



te de luz. La enorme paleta de color de la **Super Nintendo** permite emplear cientos de colores para crear degradados reales desde la máxima intensidad de luz hasta la sombra total. Con el Super FX los polígonos pueden representar estos efectos de luz, sombra y degradados. Al utilizar este tipo de gráficos el problema del flicker, cuando coinciden varios sprites en línea, queda eliminado.

■ Más colores que nadie

Super Nintendo ofrece mayor cantidad de colores simultáneos en pantalla

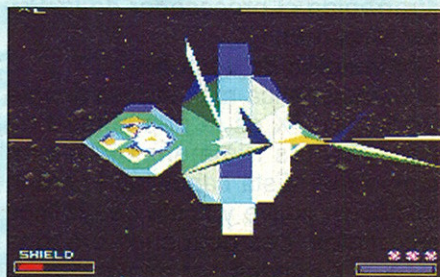


que cualquier otro sistema de 16 bits. Los 256 colores simultáneos y la posibilidad de utilizar gráficos vectoriales o poligonales del chip FX, se unen para crear el más realista y vibrante entorno visual.

Desarrollo de videojuegos

Con el Super FX los programadores podrán crear objetos de cualquier proporción, manteniendo la misma velocidad y fluidez de movimientos. Ya no habrá límites por la cantidad de sprites simultáneos en pantalla. Los objetos poligonales podrán mezclarse con sprites, añadiendo profundidad y calidad, para sumergirnos en mundos tridimensionales perfectos.

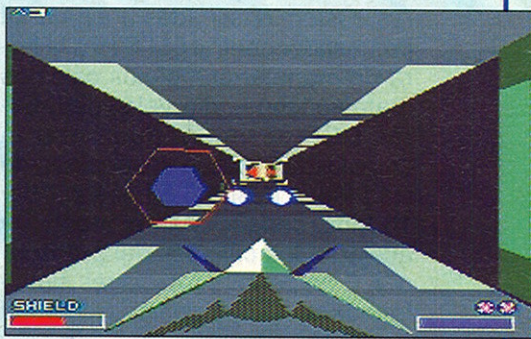
Argonaut Software empezó su andadura en el mundo de los videojue-



gos a principios de los ochenta, desarrollando juegos para **Spectrum** como **STAR GLIDER**. Con los ordenadores de 16 bits, **Amiga** y **ST**, la lista de títulos aumentó con **STAR GLIDER** y **STAR GLIDER 2**.

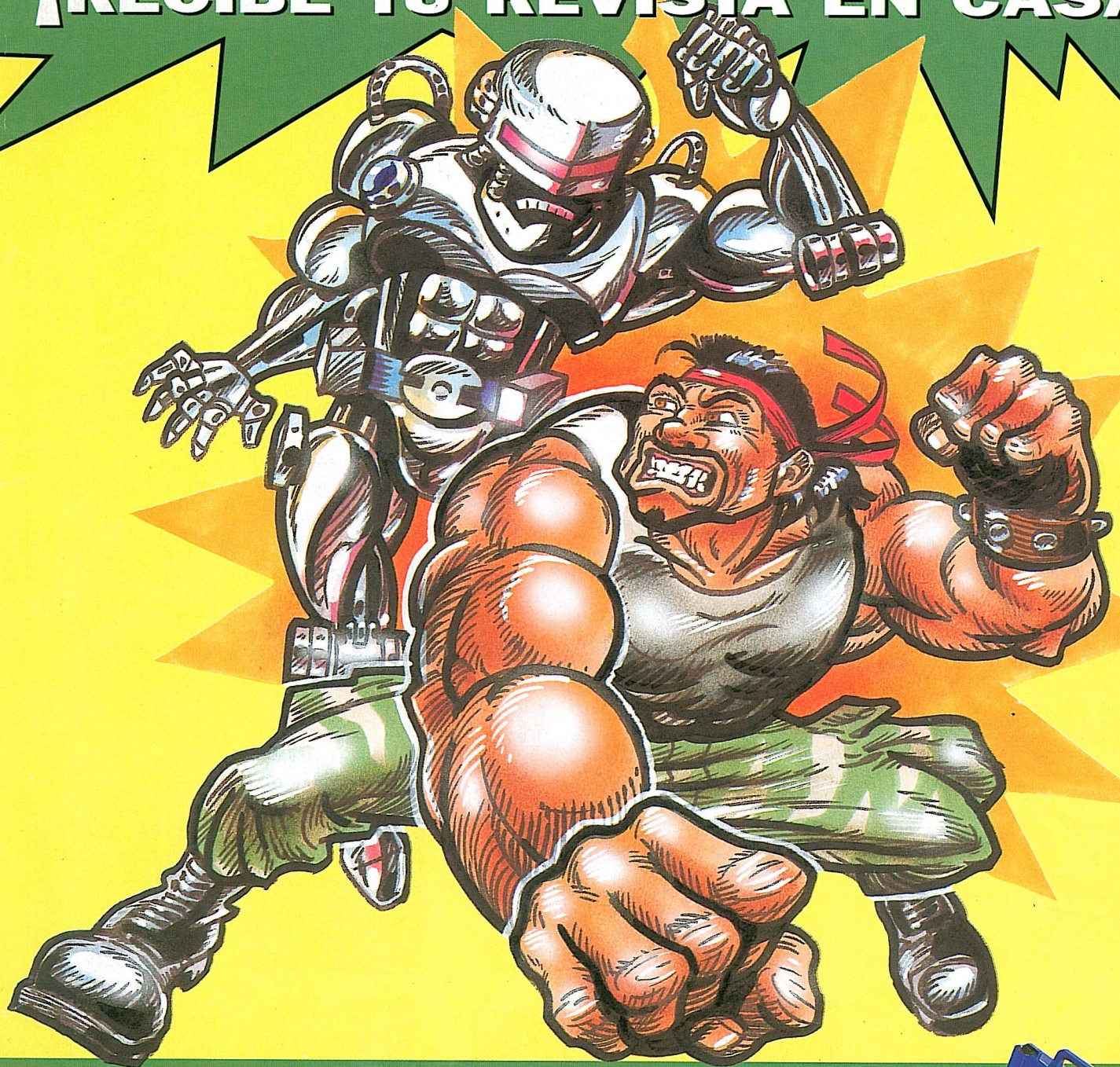
Este grupo de programación inglés ha desarrollado docenas de juegos para **NES**, **Game Boy** y **Super Nintendo** (bajo la tutela de compañías como **Mindscape** o **T*HQ**), antes de embarcarse en el proyecto FX hace más de dos años. Los cerebros encargados de crear **STARWING** son Jez San (líder y maestro), Carl Graham, Pete Warnes, Krister Wombell, Dylan Cuthbert, Giles Goddard, Rick Clucas y Ben Cheese. Esos últimos cuatro programadores continúan en Japón realizando el último juego de Super FX, **FX TRAX**.

Títulos como el mencionado anteriormente, equipado con la segunda generación de Super FX, o los posibles lanzamientos de **PILOTWINGS 2**, **F ZERO 2** o **SUPER CASTLEVANIA V** de **Konami**, formarán la nueva generación de videojuegos de 16 bits para el próximo año. ▲



**CON ESTA SUSCRIPCION VAS A
DAR EL GOLPE.**

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!



SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



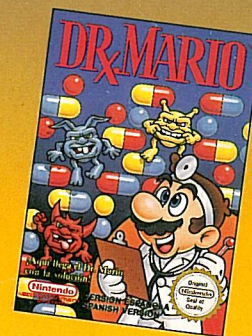
CAMISETA



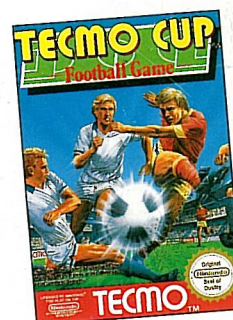
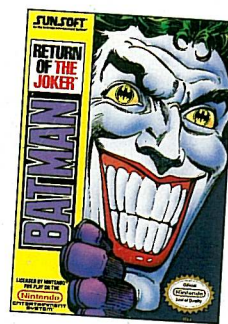
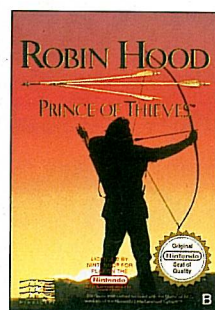
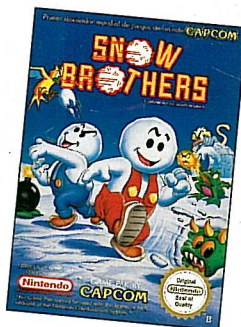
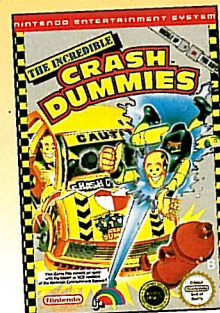
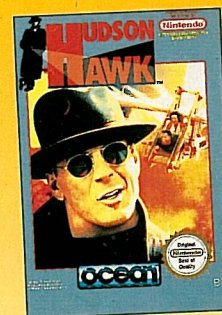
MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

**¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE
EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.**

ESTA ES LA FORMULA DE LA DIVERSION



**JUEGOS
DESDE
995**



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



SPACO. S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.